

TESIS DE DOCTORADO

ROCKSTAR GAMES. INNOVACIÓN, INVESTIGACIÓN E INTERMEDIACIÓN EN EL ARTE DEL VIDEOJUEGO.

Juan Luis Lorenzo Otero.

ESCUELA DE DOCTORADO INTERNACIONAL

PROGRAMA DE DOCTORADO EN GEOGRAFÍA, HISTORIA E HISTORIA DEL ARTE.

SANTIAGO DE COMPOSTELA / LUGO

AÑO 2019

DECLARACIÓN DEL AUTOR DE LA TESIS
Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del
videojuego.

D./Dña Juan Luis Lorenzo Otero

Presento mi tesis, siguiendo el procedimiento adecuado al Reglamento, y declaro que:

- 1) La tesis abarca los resultados de la elaboración de mi trabajo.*
- 2) En su caso, en la tesis se hace referencia a las colaboraciones que tuvo este trabajo.*
- 3) La tesis es la versión definitiva presentada para su defensa y coincide con la versión enviada en formato electrónico.*
- 4) Confirmando que la tesis no incurre en ningún tipo de plagio de otros autores ni de trabajos presentados por mí para la obtención de otros títulos.*

En Santiago de Compostela, 10 de octubre de 2019.

Fdo. Juan Luis Lorenzo Otero.

AUTORIZACIÓN DEL DIRECTOR / TUTOR DE LA TESIS

**Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del
videojuego.**

D./Dña. Miguel Anxo Rodríguez González.

INFORMA/N:

Que la presente tesis, corresponde con el trabajo realizado por D/Dña. , bajo mi dirección, y autorizo su presentación, considerando que reúne los requisitos exigidos en el Reglamento de Estudios de Doctorado de la USC, y que como director de ésta no incurre en las causas de abstención establecidas en Ley 40/2015.

En Santiago de Compostela, 10 de octubre de 2019.

Fdo. Miguel Anxo Rodríguez González.

Resumen.

El videojuego se ha convertido en una manifestación cultural eminente de nuestra sociedad. Desde su popularización como industria desde la década de 1970, ha ido adentrándose en las instituciones culturales y ganando premios de reconocido prestigio.

Dentro del medio, la compañía Rockstar Games se destaca por su innovación y creatividad en el desarrollo de juegos electrónicos. Sus estrategias comunicativas han colocado a esta empresa como uno de los mejores ejemplos de intermediación entre distintas formas mediales y comunicativas. Estas estrategias, lo han colocado en la larga tradición de la historia del arte en lo que a obras artísticas complejas –como el cine o la ópera– se refiere.

Además, su creatividad a la hora de innovar en el desarrollo de mecánicas de juego la han convertido en uno de los principales agentes de evolución en el ámbito videolúdico. Una realidad que se constata con las apreciaciones de autores como Henry Jenkins, que ha indicado la importancia, que esta compañía y de su videojuego *Grand Theft Auto III*, tuvo en la actualización y renovación del lenguaje videolúdico desde el año 2001.

Esta investigación busca destacar las principales formas mediales, lúdicas y culturales que la producción de Rockstar Games posee, además de destacar sus valores e influencias principales. Para ello, tras detenernos a explicar qué consideramos el lenguaje y la estética característica del videojuego, analizaremos las principales estrategias entre medios que hemos detectado en la producción de la compañía y cuales son sus principales significados e implicaciones. Por otro lado, también nos pararemos a analizar las mecánicas lúdicas de sus juegos, sus principales innovaciones y la idea de la convergencia e hibridación de mecánicas de juego como fuente principal de renovación del juego electrónico. Unas renovaciones mediales y lúdicas que ampliarán lo que consideramos es la estética del medio y una fuente de maduración artística del mismo.



Agradecimientos.

Esta investigación de tesis doctoral realizada en la Universidad de Santiago de Compostela han participado, en diversas formas, numerosas personas. Desde esta página, quiero detenerme un momento para agradecer a aquellos que han realizado, ya sea directa o indirectamente, aportes que han dado lugar a este manuscrito.

En primer lugar, quiero agradecerle el esfuerzo realizado a mi director de tesis, el Dr. Miguel Anxo Rodríguez Gonzáles, quien se arriesgó a realizar un proyecto que se escapa de los márgenes tradicionales de la historia del arte. Quiero incidir, especialmente, en el espacio que me otorgó a la hora de realizar este trabajo, permitiéndome gestionar mis propios plazos y darme la autonomía suficiente para poder sacar esta tesis de la mejor manera posible. Gracias por todo el esfuerzo realizado.

A mi familia, por ayudarme a lo largo de todo este tiempo. En este sentido, quiero darle las gracias a mis abuelos, Socorrito y Paco, y a Óscar, por enseñarme a amar el arte, la cultura y la música, sin ellos esto no hubiera sido posible. Y, especialmente, a Cecilia y Guadalupe, quienes, a pesar de todo, me han ido apoyando a lo largo de todos estos años.

También quiero aprovechar para mencionar a algunos amigos que han supuesto un especial apoyo a lo largo de estos años. A Roberto y Tomás, por enseñarme a creer en mí mismo, gracias a vosotros gran parte de esto ha sido posible. A Miguel, por todos estos años de amistad y por ser un importante apoyo cuando ha sido necesario. A Marcelino y sus buenos consejos siempre que han sido necesarios. Y a Alejandra, por su incuestionable apoyo durante el transcurso de este proyecto.

Finalmente, quiero hacer mención especial a Laura, sin quien esto nunca hubiera sido posible. Gracias por todo el tiempo invertido y apoyo durante todo este tiempo. Esto nunca hubiera sido posible sin tu incuestionable apoyo.

Muchas gracias.



Índice.

Introducción.....	9
Parte I. Lenguaje y estética del videojuego.....	19
I. Hacia una definición de videojuego.....	21
1.1. Juego y cultura: principales características.....	22
1.2. ¿Qué se entiende por videojuego?.....	24
1.3. El lenguaje del videojuego.....	26
1.4. La dimensión estética en el videojuego.....	37
1.5. La autoría en el videojuego.....	66
Parte II. Videojuego, industria y sociedad: el modelo de Rockstar Games.....	73
II. La industria del videojuego: el modelo de Rockstar Games.....	75
2.1. Tipos de compañías.....	76
2.2. La producción de un juego electrónico.....	79
2.3. El modelo de Rockstar Games.....	82
2.4. El mercado de los videojuegos.....	94
2.5. Rockstar Games y su impacto en el mercado videolúdico..	101
2.6. Las comunidades de jugadores y la ampliación del videojuego fuera del mercado.....	103
III. Videojuego y sociedad: Rockstar Games y su repercusión socio-cultural.....	111
3.1. El videojuego y la prensa.....	111
3.2. Rockstar Games y su relación con los medios de comunicación.....	116
3.3. El impacto en la sociedad del videojuego.....	128
3.4. Videojuegos e instituciones culturales.....	149

3.5. Rockstar Games y las instituciones culturales.....	151
---	-----

Parte III. *Intermedialidades* en Rockstar Games.....155

IV. <i>Intertextualidad</i> en <i>intermedialidad</i> en la cultura contemporánea.....	157
4.1. Introducción al concepto de medio en la cultura de masas...	158
4.2. <i>Intertextualidad</i> e <i>intermedialidad</i> en la semiosfera contemporánea.....	162
4.3. La <i>intermedialidad</i> en el videojuego.....	166
V. <i>The Warriors</i> y la <i>transmedialidad</i>	183
5.1. El concepto de la <i>transmedialidad</i>	183
5.2. La <i>transmedialidad</i> en el videojuego <i>The Warriors</i>	186
VI. La imagen cruel.....	205
6.1. La idea de la imagen cruel.....	205
6.2. Rockstar Games y la imagen cruel.....	209
VII. El género negro: <i>intermedialidades</i> videolúdicas.....	227
7.1. El género negro: formas y contexto social de una narrativa.....	227
7.2. Rockstar Games y el género negro.....	233
7.3. La saga <i>Max Payne</i>	233
7.4. <i>L.A. Noire</i> y la investigación criminal.....	245
VIII. <i>Red Dead</i> y el mito del Oeste norteamericano.....	255
8.1. ¿Qué entendemos por <i>western</i> ?.....	255
8.2. El <i>western</i> en la serie <i>Red Dead</i>	260
IX. La ciudad como campo de juegos <i>intermedial</i>	273
9.1. Rockstar Games y el espacio urbano.....	273
9.2. <i>Bully</i> y el metalenguaje.....	277
9.3. <i>Grand Theft Auto</i> y la representación de la ciudad contemporánea como campo de juegos <i>intermedial</i>	289

Parte IV. Innovación y reinterpretación de los géneros videolúdicos.....	317
X. Géneros del videojuego.....	319
10.1 ¿Qué es un género?.....	319
10.2. Géneros del videojuego.....	320
XI. <i>Hibridación</i> y convergencia en el videojuego contemporáneo: la innovación en los géneros de Rockstar Games.....	337
11.1. Rockstar Games, investigación, innovación e <i>hibridación</i> en las mecánicas videolúdicas.....	338
11.2. Investigación e <i>hibridación</i> como fórmula de innovación.....	370
XII. Conclusiones.....	373
XIII. Bibliografía.....	377
XIV. Webgrafía.....	407
XV. Anexos.....	435



Introducción.

En la sociedad actual a nadie le sorprende que el mundo del videojuego sea una de las principales industrias culturales, una industria que factura miles de millones de euros al año y que llega a millones de usuarios en todo el mundo. De la misma manera tampoco es novedad que, paulatinamente, los productos derivados de su industria vayan ocupando un espacio en los lugares preeminentes de la cultura –como el museo de arte–. El videojuego se ha convertido en un campo de experimentación privilegiado, y se ha podido ver una clara innovación que va más allá del avance tecnológico. El ámbito videolúdico se ha convertido en un espacio donde innovación y experimentación son una constante, permitiendo al medio integrarse en la sociedad como uno de sus agentes culturales más importantes y característicos.

Tradicionalmente, el videojuego, se ha estudiado desde una vertiente tecnológica, dándole una mayor importancia al soporte y a la innovación técnica que a la evolución e innovación en los formatos. Esta forma de estudio deja de lado la importancia que el *software* posee en el ámbito videolúdico y obvia que las novedades más interesantes se han dado dentro de este aspecto y no en el desarrollo del *hardware*. Una de las compañías más reconocibles de la industria videolúdica, Rockstar Games, se ha caracterizado por su incansable búsqueda de la experimentación y la innovación dentro del propio medio, convirtiéndose en uno de los principales agentes del mercado, además de una de las compañías más aclamadas por la crítica y los aficionados. Su catálogo de obras es ampliamente reconocido y ha tenido presencia en los medios de comunicación de todo el mundo, ya sea en prensa generalista o especializada. Sus trabajos implican una constante innovación tanto en su uso de los géneros como en la introducción de elementos de otros medios culturales en la propia

estructura del videojuego. La significación de las mismas se encuentra entre la polémica y la temática adulta, mostrando siempre una versión crítica de la sociedad y del comportamiento humano. En esta línea, Rockstar Games se ha convertido en uno de los pilares fundamentales de creatividad e innovación dentro del mundo del videojuego, configurándolo como uno de sus principales agentes creativos y recibiendo premios tan prestigiosos como el BAFTA Fellowship en reconocimiento a toda su carrera en el año 2014.

Por otro lado, es importante incidir en la necesidad de que la historia del arte se acerque a una manifestación cultural y artística que se populariza en la década de 1970. De esta forma nos acercamos a nuevos modelos creativos que desbordan los temas principales de la disciplina. En esta línea, consideramos que es importante acercarnos a este fenómeno cultural y artístico con una mirada que amplíe los temas de nuestra disciplina, aprovechando la ampliación del campo de posibilidades en el estudio de la imagen que los estudios visuales vienen llevando a cabo en los últimos treinta años.

Hoy en día, multitud de jugadores consumen videojuegos en todo el mundo, convirtiéndose en un fenómeno cultural que llega a cualquier lugar del planeta. Además, es interesante incidir en que desde la llegada de la década de los 2000, la propia industria rompe con las limitaciones geográficas de su propio mercado, creando una industria cultural de carácter global. En este sentido, puede resultar sorprendente que desde nuestro ámbito geográfico se realice una investigación sobre una compañía afincada en el mundo anglófono entre los países de Reino Unido, Estados Unidos y Canadá; sin embargo, la apertura de fronteras que supuso el acceso a Internet ha permitido que personas de cualquier parte del planeta pueda acceder de forma fácil a los productos culturales de cualquier otro lugar. En esta línea, la naturaleza informática de los videojuegos ha encontrado un importante aliado en la red, ya que el desplazamiento de bits de datos permite que ese producto llegue a cualquier otro lugar de modo instantáneo. De esto se dieron cuenta rápidamente empresas como Rockstar Games, que desde la salida al mercado del *GTA 3* ha

distribuido sus productos en, al menos, cinco idiomas distintos con lo que nos muestran su vocación universalista en lo que se refiere a la comercialización de su producto.

0.1. OBJETIVOS.

Nuestra investigación busca analizar el mundo del videojuego y su industria derivada a través del estudio de una compañía, la citada Rockstar Games, por medio de sus interacciones y relaciones con otros ámbitos, medios e industrias culturales. Además, se pretende esclarecer la importancia que la innovación e investigación posee en el propio mundo del videojuego, que lo configura como una manifestación artística propia de la sociedad actual y en un importante motor económico. El uso de la crítica social, la temática adulta, la innovación formal y estética o la conexión entre medios artísticos presentan a Rockstar Games como uno de los principales agentes del ámbito del videojuego, y a su vez la diferencia de forma clara con respecto a sus competidores. Para este fin, nos centraremos en la producción de la compañía, en aquellas obras que pensamos son realmente novedosas e innovadoras, y no en los procesos internos de producción de las mismas¹. En este sentido, nuestra investigación se centrará en analizar la principal producción de la compañía: sus videojuegos. De esta manera buscaremos sus principales fórmulas comunicativas, sus trasvases intermediales y su constante innovación dentro del ámbito videolúdico.

0.2. PREGUNTAS E HIPÓTESIS DE PARTIDA.

En esta línea, es importante indicar una serie de cuestiones que creemos son pertinentes para comprender el arte del videojuego: ¿En que se basa el lenguaje del videojuego? ¿Existe una estética específica del videojuego? ¿Cuáles son las principales fórmulas que Rockstar

¹ Una decisión que viene derivada del hermetismo de la propia empresa que vamos analizar y las escasas fuentes de información de carácter oficial que existen sobre ella. En esta línea hacemos referencia a las palabras del periodista Pablo Romero del diario *El País*, cuando nos indica que al propio diario les ha costado más de cuatro años obtener una entrevista con los principales directivos de la compañía (Romero, 2012).

Games utiliza para innovar dentro de la industria videolúdica? ¿Cómo se producen las innovaciones que Rockstar Games realiza dentro de sus videojuegos a nivel de mecánicas lúdicas?

A lo largo de estas páginas intentaremos responder a estas cuestiones. Para ello partiremos de la constatación de que el videojuego es una forma artística y cultural contemporánea; y defendemos que, gracias a un proceso de intermediación, entronca con una larga tradición de la historia del arte; un modelo artístico que, a su vez, enlaza con el germen de la cultura tal y como la conocemos. Entendemos que las principales fórmulas de innovación llegan por medio de la comprensión de los códigos propios de comunicación, mecánica y estética del medio, y la posterior ampliación y modificación de los mismos. Un proceso de innovación donde la labor de Rockstar Games destaca y sobresale dentro del medio. La compañía recurre a estrategias de reapropiación y reelaboración de otras formas culturales por lo que nos centraremos en las estrategias de innovación en las mecánicas de juego gracias a la *hibridación* de géneros, una fórmula que aumenta la calidad del producto, las posibilidades de interpretación y las implicaciones estéticas del mismo.

A la hora de analizar al videojuego en general y a la compañía Rockstar Games en particular, nos hemos encontrado con ciertas dificultades en lo que a fuentes bibliográficas se refiere. Más allá de análisis de algunas de sus obras, como puede ser la serie *Grand Theft Auto*, como son las investigaciones de López Redondo (2014), Jenkins (2009) o Pérez Latorre (2012), entre otros.

En primer lugar, es sorprendente la escasez de títulos significativos que analicen el fenómeno del videojuego en su vertiente humanística. La presencia de múltiples estudios centrados en la psicología y la pedagogía contrasta con los pocos realizados en el ámbito de la comunicación social o las humanidades. Sorprende, paradójicamente, la escasez de estudios por parte de la historia del arte en un ámbito cuyo elemento sustentante es la imagen. En esta línea,

existen tres modelos predominantes de investigaciones en el ámbito del videojuego: en primer lugar, los ya mencionados de la psicología, periodismo o pedagogía; en segundo lugar, aquellos que se centran en su dimensión narratológica; y en tercer lugar, aquellos que solo se han preocupado del análisis de sus estructuras lúdicas. De nuevo incidimos en nuestra sorpresa al observar los pocos estudios que se han dedicado a analizar si existe una naturaleza estética, su realidad semiótica o sus procesos de innovación, incluso esto lo podemos aplicar a los principales referentes de los estudios visuales.

Hemos consultado fuentes que investigaron la industria del videojuego en su conjunto, analizando su naturaleza como industria cultural, sus principales cuestiones socioeconómicas y su impacto en la prensa. Hemos consultado distintos manuales que han analizado este nuevo modelo comercial, como pueden ser los trabajos rigurosos de Henry Jenkins, Isaac López Redondo o Adriana Gil Juárez y Tere Vida Mombiola. En lo que respecta a la información correspondiente a la compañía Rockstar Games, nuestra principal fuente de información ha venido derivada de fuentes periodísticas sacadas de Internet, entrevistas realizadas por distintos medios a algunos de los integrantes de la empresa y a la escasa información oficial que existe, debido en gran medida al ya mencionado hermetismo de la empresa en cuanto a información pública se refiere. También nos hemos tenido que detener en una extensa bibliografía que se ha acercado al concepto de intermediación y relaciones mediales entre videojuegos y otras manifestaciones culturales. Por último, hemos recopilado una extensa webgrafía sobre los productos de Rockstar Games, fruto derivado de esta relación de simbiosis que se ha dado entre la industria videolúdica e Internet que ya hemos comentado. A la hora de analizar las cuestiones estéticas, autorales o lúdicas, hemos tenido que buscar fuentes procedentes de otros ámbitos de estudio que nos han permitido introducir esos modelos en nuestra investigación con resultados positivos y coherentes.

0.3. Metodología y fuentes.

Para alcanzar nuestros objetivos hemos tenido que movernos sobre tres bases metodológicas diferenciadas: la narratología, el análisis de la imagen y el análisis ludológico. Por ello hemos consultado numerosos trabajos que se han centrado en estas áreas de conocimiento como los presentados por Gil González (2012), Levis (2013) o Huizinga (1984). Cabe destacar que, desde estas páginas, proponemos que el estudio de una obra videolúdica debe sustentarse sobre esos tres métodos de estudio, debido en gran medida a la naturaleza híbrida del propio arte del videojuego. Una situación que se vuelve más apremiante si se analiza el concepto de intermedialidad, ya que, como veremos más adelante, se trata de una forma comunicativa que debe analizarse desde una perspectiva multidisciplinar. Para ello, hemos tenido que consultar numerosas fuentes que se han centrado en la narratología y la intermedialidad, ya sea desde una perspectiva general o videolúdica. En el caso del análisis de la imagen, hemos tenido que usar a autores cuyas investigaciones se centran en la propia imagen y su significado semiótico, pudiendo acercarnos con rigurosidad al concepto de intermediación y su aplicación al videojuego. Además nos acercarnos a autores cuya labor investigadora se ha centrado en la ludología, aproximación destacada/preferente para el estudio del videojuego, con lo que hemos podido relacionar a los videojuegos de Rockstar Games con algunas de las principales formas de la cultura. En este sentido los estudios que sobre la naturaleza del juego realizó Johan Huizinga a finales de la década de 1930, que nos ha servido como gran fuente de inspiración; mientras que dentro del propio ámbito videolúdico, destacamos el trabajo realizado por Óliver Pérez Latorre y sus esfuerzos por acotar con rigurosidad el significado del lenguaje videolúdico y su significación.

Un análisis promenorizado de las sagas de la compañía nos ha llevado a realizar un análisis “inmersivo” y atento a la estética y dinámicas de juego. Para ello se han cotejado las obras catalogadas de la propia compañía con otras de género similar con el fin de analizar las diferencias e innovaciones dentro del ámbito videolúdico. Además se han consultado ensayos específicos que analizan el ámbito del videojuego en sus vertientes generales y específicas –sea la

comunicativa, la psicológica o la pedagógica, por citar algunas de las más características—. Una fuente documental que se ha usado es la prensa, más concretamente los principales diarios españoles, con el fin de observar el tratamiento que los mismos realizan de la propia compañía y de sus productos, además de consultar también el tratamiento que revistas especializadas como *Hobby Consolas* o *IGN* han realizado sobre los productos de la compañía.

0.4. ESTRUCTURA DE LA TESIS.

A la hora de estructurar esta investigación, hemos optado por distribuirla en cuatro grandes bloques separados pero complementarios. Además, dentro de los mismos, hemos decidido pasar de lo general a lo particular, por lo que tras unos bloques donde nos acercaremos a la idea del videojuego, su industria o su estética, pasaremos a analizar la producción de Rockstar Games y lo que, consideramos, son sus principales innovaciones estéticas, narrativas y ludológicas dentro del arte videolúdico.

De esta manera, tras esta introducción, presentaremos la primera parte de esta investigación, donde intentaremos escudriñar ¿qué es un videojuego y sus formas lingüísticas características? Para ello hemos consultado diversas obras cuya finalidad ha sido esclarecer en que se basa el medio y sus características fundamentales. Además, y con este fin, hemos revisado a algunos de los autores fundamentales de la disciplina ludológica y los estudios sobre el juego, que nos han servido para desarrollar modelos que hemos podido traspasar al videojuego y nuestra investigación. Proponemos a continuación una aproximación teórica a la estética del videojuego. En ella, intentaremos acercarnos a la posibilidad de una estética del videojuego, sus implicaciones y formas características. Ante la escasez de estudios e investigaciones desde disciplinas humanísticas o de la historia del arte al videojuego, hemos tenido que buscar paralelos que nos hayan permitido acercarnos a lo que, presentamos, como estética del videojuego. Partiendo de las ideas de Janet H. Murray sobre la posibilidad del nacimiento de un modelo estético videolúdico

a finales de la década de 1990, nos hemos apoyado en los estudios sobre juego del mencionado Huizinga y en la propuesta de la investigadora Erica Fischer-Lichte de una estética performativa para mostrar lo que consideramos es la estética del videojuego. Además, también nos hemos detenido a observar la figura del autor y su implicación en esta nueva fórmula estética. Esta parte se nos presenta como capital para el posterior desarrollo del concepto de intermedialidad en la parte cuarta de este proyecto.

La segunda parte se centrará en analizar la industria del videojuego y el caso particular de la compañía Rockstar Games. Para este fin, pasaremos de una visión general de esta industria cultural a observar las peculiaridades propias de la producción de Rockstar. De esta manera analizaremos el funcionamiento y producción de un videojuego, el mercado o su repercusión social.

Como acabamos de indicar, la parte tercera de esta investigación se centra en el concepto de intermediación y su vinculación con las obras de Rockstar Games. Para ello hemos analizado el conjunto de la producción lúdica de la compañía y seleccionado un grupo de obras que consideramos importantes por sus implicaciones narrativas, estéticas y comunicativas. Por ello, tras presentar la idea de la intermedialidad y las que, creemos, son sus formas principales, aplicaremos las mismas a una selección de videojuego de Rockstar Games, donde destacaremos su relación intermedial y su, posterior, enriquecimiento del arte del videojuego. Hemos consultado numerosos manuales e investigaciones sobre medios de comunicación que han observado narrativa y estética de la imagen como los presentados por Román Gubern o Antonio Jesús Gil González, que nosotros relacionaremos con las estrategias comunicativas del videojuego en tres funciones diferenciadas: la narrativa, la estética y la simbólica.

En cuarto lugar, presentaremos la parte final de esta investigación, donde nos centraremos en la explicación de los géneros del

videojuego y el concepto de hibridación en mecánicas lúdicas como forma de innovación. Para este fin, analizaremos aquellas obras de Rockstar que consideramos han sido innovadoras en el medio, gracias a su ruptura con los modelos de género establecidos por la industria. En este sentido, hemos comparado la literatura científica sobre los géneros videolúdicos presentada por autores como Diego Levis o James Newman con un trabajo de campo donde analizamos las propias dinámicas lúdicas de los juegos de Rockstar.

Por último, cerraremos esta investigación con unas conclusiones sobre la misma, y con unos anexos donde presentamos un glosario de términos y un catálogo de las obras que, hasta hoy en día, la compañía tiene reconocidas como propias en su página web.





Parte I. Lenguaje y estética del videojuego.





I. Hacia una definición de videojuego.

Los videojuegos se han convertido en una de las manifestaciones artísticas y culturales más reconocidas del siglo XXI. Un medio relativamente joven, cuya primera presentación como industria surge en la década de 1970². Su aparición ha causado un enorme impacto sociocultural, traspasando sus propios límites y migrando a otras manifestaciones culturales como el cine, el cómic o la literatura. También se ha convertido en todo un generador de iconos, gracias a la representación visual de sus personajes y formas más reconocidas: sin lugar a dudas, hoy en día, el fontanero Mario –protagonista de la serie *Super Mario Bros*– es tan conocido y popular como Superman, Batman, Darth Vader o Mickey Mouse, por citar unos pocos ejemplos reconocibles (Planells de la Maza, 2015, p. 8). Estamos, pues, ante una de las principales formas artísticas y comunicadoras de nuestra sociedad; un agente del mercado que debe ser analizado y contemplado para intuir los motivos de su éxito y capacidad para interactuar con otros soportes y formas artísticas.

Nuestra investigación versa sobre la capacidad que el propio videojuego, representado aquí a través de una de sus compañías más reconocidas, tiene para aunar su lenguaje propio con otros específicos, como el del cine o el del cómic, entre otros. Pero, ¿en qué consiste el lenguaje videolúdico? ¿Cómo el juego representa parte de la cultura? ¿Qué es un videojuego? Estas preguntas serán desarrolladas en esta primera parte, de manera somera, antes de introducirnos en el análisis

² Si bien, los primeros experimentos en el desarrollo de lo que serían los videojuegos parten de la década de 1950, no es hasta la llegada de los años setenta cuando los mismos se popularizan y comercializan para el consumo de todo tipo de público, desarrollándose de esta manera una importante industria cultural (López Redondo, 2014, pp. 129-132).

de los conceptos de estética, *intermedialidad* e *hibridación* aplicados al ámbito del videojuego.

¿Qué es un videojuego? Pregunta fundamental para iniciar una investigación como esta. En las siguientes páginas, nos introduciremos en el significado, en la naturaleza interactiva del videojuego y en la realidad simbólica de su lenguaje. Y todo ello, con la finalidad de intentar enmarcar lo más posible el ámbito y tema al que nos referimos.

1.1. JUEGO Y CULTURA: PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS.

Antes de introducirnos en el mundo del videojuego, creemos apropiado pararnos un momento a analizar que se entiende por juego. Según el Diccionario de la Real Academia Española, se establece, en su primera acepción, que juego es toda «acción y efecto de jugar por entretenimiento» (Real Academia Española, 2014). La definición coincide con las reflexiones que a finales de la década de 1930 Johan Huizinga dejó establecidas en relación con la propia idea de juego:

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2007, p. 27).

La propuesta que acabamos de observar complementa y amplifica la definición vista con anterioridad. En este sentido, el juego, se puede considerar como una actividad libre en la que el usuario del mismo, el jugador, se introduce con la intención de entretenerse. Esto nos deja una primera conclusión sobre el juego: su función principal debe ser la de entretener a quien se integra en él.

No obstante, y también volviendo al Diccionario, se revela que el juego es un «ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde» (Real Academia Española, 2014). La cuestión de la aceptación de un reglamento también es fundamental para el correcto funcionamiento del juego. Una situación que depende de la estructuración del mismo y de su carácter efímero. Juego y competición son dos situaciones que se imbrican la una con la otra, en una realidad simbólica donde el propio lenguaje lúdico emerge. Al respecto de esta idea, Huizinga indica que:

Al comienzo de todas las competiciones se halla el juego, esto es, un convenio para, dentro de ciertos límites espaciales y temporales, realizar algo en determinada forma y bajo reglas determinadas, que da por resultado la resolución de una tensión y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida. Lo que tenga que realizarse y lo que con ello se gana son cuestiones que solo en segundo orden se plantean dentro del juego. (Huizinga, 2007, p. 138).

El juego se transforma, pues, en una actividad reglada y libre en su realización. Una construcción compleja en la que aquel que quiere introducirse en ella debe acatar las normas de la misma. Por otro lado, el mayor impulso para jugar es simplemente ese, participar en una actividad lúdica, cuya principal característica es la de entretener a quien la realiza, o a quien la observa. Se establece como un interludio de la vida cotidiana, un pasatiempo que desvía lo serio de lo no serio, que aparta al jugador de las tensiones de la realidad con un breve lapso de tiempo donde uno no se siente sometido a éstas (Huizinga, 2007, p. 64).

Pero esto es lo que convierte a la actividad lúdica en algo, relativamente, importante para la sociedad y la cultura. El juego se transforma en una pieza fundamental para el desarrollo cognitivo, social y cultural de los seres humanos. Desde muy pequeños, el juego se transforma en una herramienta precisa de trasvase de conocimientos, que aglutina aprendizaje y diversión, y que

implementa un proceso de dramatización de las principales actividades del hombre, algo que se refleja en los múltiples juegos de mesa que a lo largo del tiempo se han desarrollado y de los que tenemos consciencia, que remiten a actividades como la agricultura, la guerra o la construcción (Pérez Latorre, 2012b, p. 121).

En este sentido, los juegos son representativos de la sociedad en donde se inscriben. Son herramientas que se adaptan, modifican y varían según sus destinatarios, pero siempre en un sentido cultural y simbólico. Es en este punto, donde queremos pararnos y sacar nuestra segunda conclusión sobre el sentido del propio juego: un tipo de actividad donde su puesta en escena, su reglamentación y su significado, nos llevan siempre al mismo lugar, al carácter simbólico. Jugar es entrar en un espacio simbólico, donde se realizan una serie de actividades que reflejan el contexto sociocultural donde nace dicha actividad, pero que no poseen un beneficio claro. Es una herramienta de la cultura que se refiere a su sociedad y se inscribe en ella como una forma alegórica.

1.2. ¿QUÉ SE ENTIENDE POR VIDEOJUEGO?

Visto que el juego es una herramienta fundamental de la actividad humana, que se somete a reglas, posee una dimensión alegórica de la sociedad y cultura a la que pertenece, y se enmarca en un entorno espacio-temporal concreto, ¿cómo se plasma eso en un videojuego? ¿Y qué es, en sí mismo, un videojuego?

Volvemos otra vez, a prestar atención a como explica el término el Diccionario de la RAE, que nos indica, en su primera acepción, que es un: «juego electrónico que se visualiza en una pantalla» (Real Academia Española, 2014); mientras que en su segunda acepción explica que, también, es un: «dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora» (Real Academia Española, 2014). En este sentido, y con una finalidad aclaratoria y contextualizadora, queremos detenernos y consultar algunas aportaciones que la literatura científica ha ofrecido sobre dicho concepto.

Hablar de videojuegos es hacerlo sobre toda una serie de manifestaciones diversas que se engloban bajo dicha denominación. Con la intención de encontrar una definición lo más correcta posible, James Newman (2005, pp. 27-28) remite a la propuesta de Gonzalo Frasca, donde dice que un videojuego sería: «cualquier tipo de *software*³ cuya función es entretener, ya sea por medio del uso de imágenes o textos, utilizando plataformas electrónicas como ordenadores personales o consolas, y que permite a uno o más jugadores participar en un espacio físico o en red» (Newman, 2005, p. 27)⁴. También advierte que la experiencia que uno obtiene cuando interactúa con los videojuegos, nunca será uniforme, ya que depende de las distintas propuestas lúdicas que cada videojuego presenta.

Para Adriana Gil y Tere Vida Mombiela, cuando se habla de videojuegos se alude a: «programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles» (Gil & Vida Mombiela, 2007, pp. 11-12). Además, estas autoras han destacado la capacidad de los videojuegos, a lo largo de su historia, para incorporar las características y capacidades del soporte tecnológico con herramientas de lenguajes audiovisuales en un mismo medio, a la vez que unen la interactividad con el procesado de información y la conectividad.

Diego Levis (2013, p. 16) explica que un videojuego sería todo entorno informático reproducido en una pantalla de un juego, cuya reglamentación ha sido previamente configurada. En esta línea, nos indica que, para un extracto importante de la población, el videojuego supuso el primer y principal modo de acceso a la informática de su

³ Término que se refiere al conjunto de programas, reglas e instrucciones informáticas que permiten ejecutar acciones en un ordenador.

⁴ En el original: «any form of computer-based entertainment *software*, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment» (Newman, 2005, p. 27). Traducción por autor.

vida. Además, la propia existencia de esta actividad lúdica, supuso la transformación del ordenador en una herramienta versátil para todo tipo de tareas, más allá de la laboral.

Isaac López Redondo (2014, pp. 25-28) también presenta una definición del término que puede ser de utilidad en este punto. En su texto llega a unas conclusiones coherentes y rigurosas, que indican que videojuego es, sencillamente y ante todo, un juego, por lo que cualquier clasificación que se haga del mismo podría aplicarse al contenido de ese *software* que se introduce en un medio tecnológico, con la finalidad de iniciar una actividad lúdica. En palabras del citado autor, videojuego es una actividad que posee las siguientes características:

- Libre y voluntaria, fuente de alegría y diversión.
- Separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia, y realizada en general dentro de límites precisos de tiempo y de lugar.
- Incierta.
- Que comporta reglas precisas, arbitrarias e inquestionables.
- Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria, etc.
- Improductiva. (López Redondo, 2014, p. 28).

Por todo ello, entendemos que un videojuego es un programa informático que permite a su usuario introducirse, de forma consciente y deliberada, en una actividad cuya finalidad es la de entretener, que se encuentra separada del mundo real –ya sea en tiempo, espacio y lugar–, que se estructura bajo una serie de reglas que definirán el corpus de dicha actividad –que se encontrará supeditada a ellas–, y cuya resolución es incierta, ambientada en un mundo ficticio y es improductiva. Es un programa de *software* que debe usarse en un soporte que permita su correcta ejecución, como una computadora, una videoconsola, un teléfono móvil o máquinas recreativas.

1.3. EL LENGUAJE DEL VIDEOJUEGO.

1.3.1. La propuesta del creador del juego: disfraz y círculo mágico.

Como cualquier otra manifestación artística, cultural o comunicativa, el videojuego se asienta en un tipo de lenguaje específico. Igualmente, y en relación con lo que hemos presentado con anterioridad, sus mecánicas características se pueden observar también en el juego, pero adaptadas a un soporte informático tendente a una representación visual. Una imagen cuya principal característica es la de poder interactuar y realizar acciones en el entorno de juego. En las siguientes páginas vamos a presentar, lo que desde nuestra perspectiva, son los elementos sustentantes del lenguaje videolúdico.

El videojuego es un programa informático⁵ cuyas reglamentaciones devienen en acciones dentro del espacio visual que se representa en la pantalla. En este sentido, su propuesta visual es un mero placebo, una fórmula para integrar al jugador en un espacio de *software*, que el mismo reconoce como propio a través de esa imagen representada⁶. Pero no podemos equivocarnos, la función principal del videojuego es la de crear un espacio simbólico –aunque éste se encuentre representado en imágenes y en determinados soportes tecnológicos– donde el usuario interactuará con el entorno interpretando un personaje en un contexto específico. Esto es muy importante ya que, como indica Huizinga, «en la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez ninguna. Nosotros «somos» otra cosa y «hacemos otras cosas».» (Huizinga, 2007, p. 20).

⁵ Es importante indicar que el sistema de programación informática se basa en las matemáticas y en el denominado código binario (que se desarrolla por la combinación de 0 y 1), que posteriormente se traducirá en imágenes en la pantalla del reproductor informático (Navarro, 2017, pp. 32-33).

⁶ Una característica que analizaremos más adelante, en la parte IV de esta investigación, cuando hablemos del concepto de intermediación y detallemos las principales características que, pensamos, influyen en la representación icónica de los videojuegos.

Esto nos lleva, ineludiblemente, al mundo de la representación simbólica. En el juego, aquel que participa en la actividad lúdica interpreta un determinado rol, un cierto tipo de personaje. Y desarrolla su actividad en un mundo que se aleja de la realidad, que no existe y transportándonos a un mundo ficticio de símbolos que nos evocan la realidad, pero que no se encuentra supeditado a sus reglas, sino a unas propias construidas por quienes diseñaron el juego que serán interpretadas por aquellos que juegan. Siguiendo esta línea, y trasladándolo al videojuego, las palabras de Huizinga también pueden explicar la propia representación del jugador, esa persona que interpreta a un personaje en un entorno lúdico:

Ese ser otra cosa y ese misterio del juego encuentran su expresión más patente en el disfraz. La «extravagancia» del juego es aquí completa, completo su carácter «extraordinario». El disfrazado juega a ser otro, representa, «es» otro ser. (Huizinga, 2007, p. 27).

El videojuego presenta esta realidad en el soporte del juego que presenta. Al acercarse a él, el usuario, debe asumir las reglas inherentes al mismo. A través de un avatar⁷, interpretará a otro, a un ser que debe seguir las propias reglas de juego del mundo en el que se inscribe y aceptar las capacidades de actuación que se le ofrecen. Un tipo de disfraz, que a su vez, evocará –y de paso influirá– las posibles acciones que el propio jugador puede, o quiere, realizar en el mundo de juego⁸.

A este respecto, Ernesto Pablo Molina Ahumanda, también incide en la idea de la interpretación y la actuación en el videojuego. Este autor indica que, al existir la participación activa del usuario en el desarrollo de actividades proyectadas previamente por un autor y

⁷ Término que en el videojuego se refiere a la representación del usuario dentro del entorno digital de juego.

⁸ Esto nos lleva al concepto de referencialidad, que será ampliado y puesto en contexto con respecto a nuestro marco de estudio cuando hablemos de la estética del videojuego en la parte III de esta investigación.

reguladas por el sistema informático, el jugador se disfraza de otro personaje, como si interpretase un papel en un escenario predispuesto para ello (Molina Ahumanda, 2015, p. 86).

También López Redondo ha esbozado esta imagen del jugador o usuario como una representación, en un espacio simbólico y lúdico, donde este interpretará un papel y realizará diversas acciones. Una performatividad que exigirá a quien juegue someterse al conjunto de reglas que definen ese mundo y familiarizarse con ellas:

Al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, al menos en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que se ve en la pantalla. (López Redondo, 2014, p. 32).

1.3.2. Creación de entornos y reglas de juego: la naturaleza del lenguaje videolúdico.

Esto nos lleva a presentar una cuestión pertinente: ¿en qué se basa el lenguaje videolúdico? Al observar que funciona de la misma manera que un juego tradicional, que su intención es la de entretener por medio de la interpretación y que se asienta en un programa informático previamente desarrollado, nos parece correcto plantear que, como lenguaje creativo, el videojuego se asienta en la creación de reglas y entornos de juego.

Ariadna Gil y Tere Vida Mombiela también reflexionan sobre esta premisa, cuando al hablar del lenguaje y sensaciones derivadas del videojuego plantean que:

(...) ser jugador es ser parte del juego, ser el protagonista que explora escenarios, toma decisiones constantemente o que no se deja atrapar por “el enemigo”. Ciertamente es que hay una cierta estructura ‘puesta’ de antemano en el videojuego, que no depende del jugador, pero lo mismo pasa con cualquier otro juguete. (Gil & Vida Mombiela, 2007, p. 33)

Óliver Pérez Latorre incide en la definición del lenguaje videolúdico y en la importancia que, como medio de expresión, tiene la creación de mundos de juego. Con ello remarca que la principal característica del medio –al menos a nivel lingüístico y autoral– es la de crear esos escenarios y las reglas que lo regulan, algo que, a su vez, posee dos vertientes: una actividad lúdica y otra comunicativa –y por ello simbólica–. Según este autor, el diseño de videojuegos:

(...) trae también consigo todo un nuevo lenguaje, el lenguaje del diseño de reglas de juego y de estructuras dinámicas de interactividad lúdica. El videojuego puede y debe ser estudiado también como obra comunicativa. (Pérez Latorre, 2012a, p. 19).

Siguiendo esta línea, y con la representación en imágenes que permite el videojuego, este autor nos indica que se puede explorar la importancia de la labor comunicativa del medio. Por ello, el videojuego remite a valores comunicativos dentro del entorno creado –o recreado– y a las reglas que lo rigen (Pérez Latorre, 2012a, p. 26). Estas reglas poseen una intencionalidad limitadora, que los jugadores deben asumir cuando aceptan dicha reglamentación. A causa de ello surgirán una serie de actividades y acciones posibles, que se encuentran supeditadas al corpus narrativo –si es que existe narración– y reglamentado que el diseñador ha presentado. Entender el significado de las reglas lúdicas es entender el propósito del juego –videojuego en este caso–.

Los estudiosos de los procesos lúdicos han indagado en la naturaleza del juego para entender su significación, indicando que las formas y comportamientos derivados del mismo siempre entran en lo simbólico, convirtiéndolo en una clara función cultural humana. En este contexto, y siguiendo esta línea, Huizinga nos dice:

Todos los investigadores subrayan el carácter desinteresado del juego. Este «algo» que no pertenece a la vida «corriente», se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe este

proceso. Se intercala en él como actividad provisional o temporera. Actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Así es, por lo menos, como se nos presenta el juego en primera instancia: como un “intermezzo” en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero, ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural. (Huizinga, 2007, pp. 21-22).

Por lo tanto, el juego, tendría siempre una significación, una simbología que posee valor expresivo y se relaciona con su contexto social. El juego significa algo mientras se realiza, ejemplos de ello son los deportes, que permiten una simulación de conflicto entre dos naciones o grupos diferenciados; o los juegos de rol, que se basan en la interpretación de otros roles, profesiones o situaciones sociales; y un largo etcétera que permitiría ver como todo juego posee una naturaleza claramente alegórica. Si el entorno lúdico es eminentemente simbólico, lo mismo sucederá con el videojuego. Esta relación simbólica de juego y videojuego ya la ha indicado Ricard Mas:

Los denominados seres “primitivos” querían manipular el azar, controlar su entorno, para garantizar la supervivencia de la especie. Y lo hacían mediante el lenguaje simbólico, la representación. Controlar lo perceptible a través de lo invisible... El videojuego realiza la misma función, de un modo técnicamente mucho más complejo, pero con idénticos principios: el pacto con el lenguaje simbólico. (Mas, 2008, p. 72).

No queremos indicar que otras fórmulas de análisis videolúdico no sean posibles, pero sí que, predominantemente, la actividad lúdica

es la que enmarca la propia significación de un videojuego, ya que, sus creadores, definen los límites de las acciones y las reglas que gobiernan esa actividad y, por lo tanto, presentan una dimensión significativa con ello.

De forma similar se expresa Justo Navarro cuando indica que un videojuego no deja de ser un programa informático al que el jugador o usuario debe supeditarse, a la vez que se relaciona con él. En este caso, se establecería una comunicación entre el desarrollador del *software* y el operador del mismo. Además, el programador será quien especifique qué acciones pueden o no realizarse en el entorno lúdico, por lo que cada acción dentro del mismo debe ser contemplada con anterioridad, llevándonos de nuevo a intuir una dimensión que remite a la alegoría y el símbolo de dichas acciones. Tal y como indica:

Un videojuego consiste fundamentalmente en obedecer y dar órdenes. Le exige al jugador atención, aplicación, prontitud de respuesta. Le impone la obligación de ceñirse al código del juego. Las decisiones esenciales del jugador las dictamina el programa informático: las opciones del programa son las del jugador. Las órdenes que transmite el jugador a la pantalla son las órdenes que dicta el programa del juego. (Navarro, 2017, p. 20).

Matt Kimmich también reafirma esta idea de construcción de entornos lúdicos, cuando explica: «de facto el diseñador de videojuegos crea un espacio donde las posibilidades se vinculan a unas precisas reglas de comportamiento⁹» (Kimmich, 2008, p. 27). De esta forma, se constata que toda actividad lúdica o libertad de acción se encuentra directamente supeditada al entorno y reglas que dominan la actividad lúdica.

Ese lenguaje de creación de reglas y entornos de juego se asienta en la principal característica que posee todo videojuego: la

⁹ El original: «il game designer de facto crea uno spazio di possibilità vincolato da precise regole di comportamento» (Kinnich, 2008, p. 27). Traducción por autor.

interactividad. Este concepto es el que tradicionalmente se vincula a cualquier análisis del lenguaje videolúdico. Un término que remite a la capacidad de desarrollar acciones en ese espacio ficticio evocado en una pantalla tras la ejecución de un *software*. La libertad de acción que presenta este medio es fundamental para el correcto funcionamiento del mismo. La introducción de la interactividad convierte al usuario en un agente activo del proceso comunicativo¹⁰.

José María Villalobos lo expresa de esta manera:

Interactividad, es ese elemento diferenciador y característico que tienen los videojuegos con respecto a otras formas de expresión audiovisuales. Los jugadores incidimos en el juego dentro de los parámetros de libertad que nos brindan los desarrolladores. En el momento en que no es así, ya no es un videojuego, es otra cosa. (Villalobos, 2015, p. 62)

Isaac López redondo se refiere a la interactividad como una situación donde: «(...) el jugador tiene un elemento de control que, dentro de ciertos límites, le permite actuar sobre aquello que aparece en el campo audiovisual de la pantalla» (López Redondo, 2014, pp. 119-120).

La interactividad del juego es el vehículo que conecta el entorno lúdico con la interpretación del jugador, que influye en las posibilidades de actuación en la actividad lúdica. Por todo ello, el videojuego, es una actividad fluida, que favorece que cada usuario pueda relacionarse con la obra de una forma única y personal, transformando al jugador en receptor y generador de la interacción. Es un medio donde los desarrolladores de la obra fomentan la

¹⁰ Si bien el videojuego es un medio donde la interacción es una pieza fundamental para el correcto desarrollo de la actividad lúdica, debemos aclarar que este rasgo aparece también en otros medios. Como instruíra Marshall McLuhan, los medios son extensiones de nuestros propios sentidos, por lo que todos los medios poseerían un cierto grado de interactividad inherente. De esta forma, se relacionan con nuestros sentidos de una u otra manera: ya sea a consecuencia de su recepción a través de la vista, el oído o el tacto, todos ellos interactúan con nosotros con la finalidad de transmitirnos información sobre ellos mismos y el mundo en el que se inscriben. (McLuhan, 1996, p. 29).

participación del usuario para aumentar la propia experiencia lúdica (Rodríguez Moscatel, 2014, pp. 8-9). Con la interactividad, se convierte a un público pasivo en activo, permitiendo potenciar las posibilidades de los protagonistas para realizar acciones (Medina, 2015, p. 67).

Esto nos lleva a una cuestión secundaria en el mundo del videojuego –al menos en lo que a su lenguaje se refiere–. Nos referimos a la posibilidad de presentar una narración consecuente con las reglas y entornos que se presentan. Es evidente que, a través de un concepto como el de interactividad, un videojuego puede presentar una naturaleza narrativa. Es un asunto que no se puede obviar. No obstante, la posibilidad de una narración, de un relato, en un videojuego, aunque siempre se encontrará supeditada a la actividad lúdica, y nunca como el fin de la misma. En esta misma línea, varios historiadores del juego han planteado esta relación simbiótica entre juego y relato. El investigador Gonzalo Frasca indica que los videojuegos poseen elementos comunes con la narrativa, debido a la presencia de personajes, acciones encadenadas o finales. Pero, también plantea que todo videojuego, en primer lugar, debe ser analizado como juego, ya que las propias dinámicas lúdicas influyen en la estructura del relato y las acciones que en el juego pueden realizarse (Frasca, 1999). Las reglas son las que predisponen un tipo de relato concreto para un videojuego específico. En este sentido, la narración se encuentra supeditada a la propia actividad lúdica pero, a su vez, también amplía el espectro significativo de las acciones que pueden realizarse.

Jesper Juul plantea que los juegos no son estructuras narrativas, aunque muchos de ellos posean un relato o elementos narrativos de una forma u otra. Indica que la narrativa en los videojuegos se encuentra aislada de las actividades de los mismos, debido a que son fenómenos muy distintos, por lo cual no pueden aparecer juntos al mismo tiempo: cuando la estructura narrativa se está ejecutando no puede realizarse la actividad lúdica, y viceversa, dando como resultado una exclusión mutua (Juul, 1998). Esta explicación nos

conduce a una idea fundamental: si bien narración y juego pueden ser combinados y ser complementarios, se dan por separado a la hora de representarse en la pantalla.

Estamos pues, ante una consecuencia lógica del propio lenguaje videolúdico: un entorno de juego y unas reglas que definen las acciones del jugador pueden ser contextualizadas con herramientas narrativas, pero estas no son el elemento central del propio videojuego. Si algo define al videojuego es el impulso que crea en el videojugador, para actuar, interactuar con el espacio, realizar acciones en él e, incluso, ver hasta que punto puede quebrantar las propias reglas de juego. Los creadores de videojuegos, plasman esos espacios lúdicos, diseñando una reglamentación a la que el jugador debe supeditarse y que remite a unas situaciones simbólicas, que sirven de metáfora de las propias acciones que se realizan dentro del juego. En definitiva, todo videojuego se asienta en la creación de mundos de juego que pueden poseer o no un relato, pero que siempre remiten a actividades reales que son interpretadas de forma metafórica por medio de las acciones que le son permitidas al jugador.

Justo Navarro expone lo que hemos explicado de esta manera:

Un videojuego es un juego al que juega el jugador, que luego, si quiere, lo cuenta. Y el protagonista de la acción será el jugador, no el héroe de la trama superpuesta al juego. El jugador puede también tomar imágenes de la partida, a la manera de lo que se hace en las competiciones deportivas, por ejemplo, o en los torneos de ajedrez.

Contar significa ordenar de un modo determinado el tiempo vivido, ejercicio que siempre produce alguna distorsión en los hechos narrados. El objeto de la narración es el tiempo vivido o proyectado en el futuro. Pero jugar es vivir el tiempo y, si acaso, luego contarlo. (Navarro, 2017, pp. 50-51).

Este investigador también nos indica que narración y juego pueden coexistir en simbiosis, pero sus funciones suelen estar separadas y entenderse por sí solas:

El relato encuadra al juego, y se funde con la partida, como en los juegos del pasado estimulaba desde la carátula y el manual de instrucciones la imaginación del videojugador. Juego y relato son hoy un ejemplo de adjunción: se presentan unidos, pero pueden separarse y subsistir por separado. (Navarro, 2017, p. 111).

En este sentido, y observando la dificultad de establecer la correlación entre narración y videojuegos, pensamos que la fórmula que mejor define la relación entre ambos conceptos es la de “mundo de ficción de juego”, que presenta Antonio José Planells de la Maza. Este autor analiza el tema partiendo del pensamiento posmoderno, en concreto del cuestionamiento de las estructuras secuenciales como fórmula de narración y la noción de tiempo como sistema lineal de ordenación. Como consecuencia de este cuestionamiento, aparecería una nueva fórmula comunicativa en base a módulos y la configuración de bases de datos, que establecerían complejos mundos de ficción aglutinados alrededor de personajes y escenarios jerarquizados. De esta manera, cualquier tipo de experiencia ficcional sería, fundamentalmente, desordenada (Planells de la Maza, 2015, p. 17). En palabras del autor:

El diseño del mundo de ficción del juego debe partir, por un lado, de un cierto espacio de posibilidad interactiva para el jugador –esto es, la instauración de lo posible por encima de lo lineal– y, en consonancia con ello, debe configurar una fragmentación y jerarquización de sus personajes y escenarios. (Planells de la Maza, 2015, pp. 17-18)

Hasta ahora hemos observado que el videojuego se asienta en un lenguaje de creación de mundos y entornos de reglas, donde los programadores establecen que cosas pueden o no pueden realizarse en dicho entorno, que presenta una estructura no lineal y fragmentada. Además, no sería necesario que dicho mundo poseyera una estructura narrativa para que dicha actividad fuese posible, aunque también sería compatible con ella. Por último, hay que destacar que una

consecuencia de este lenguaje es la incapacidad de dejar vestigios de la actividad lúdica, a menos que la misma sea narrada o registrada de alguna manera para su posterior contemplación o exhibición.

1.4. LA DIMENSIÓN ESTÉTICA EN EL VIDEOJUEGO.

Al aproximarnos desde la disciplina de la Historia del Arte al medio videolúdico debemos detenernos para analizar en qué consiste la dimensión estética y creativa en dicho medio. Para ello, hay que volver a acercarse a la naturaleza de su lenguaje como paso previo a la definición de una teoría estética del videojuego. Si asumimos que el lenguaje del videojuego se sustenta en la creación de entornos de reglas, ¿cuál sería su dimensión estética? Al entender que la estructura de un videojuego se asienta en la creación de reglas y entornos de juego que deben completarse por parte del usuario, defendemos que su estética se situaría en el plano de la interpretación y la *performance*. En este sentido, en el momento de su salida al mercado, el videojuego, se podría comparar con una partitura, una coreografía o una obra teatral: una obra desarrollada para ser completada por medio de una interpretación (Adam, 2008, p. 126). Por lo tanto, la dimensión estética del videojuego solo se podría observar cuando se realiza la actividad lúdica, o lo que es lo mismo: al interpretar la actividad lúdica.

1.4.1. Videojuego e interpretación: aproximaciones desde la teoría videolúdica a la estética del juego.

Es importante incidir en una importante característica del lenguaje videolúdico, que influirá notablemente en lo que entendemos que es la clave de la experiencia estética del medio: todo videojuego se establece en base al principio de la dualidad entre condición de victoria o derrota. Una dualidad cuya finalidad es la de marcar cuales son los objetivos que deben cumplirse para que el programa reconozca que se puede avanzar o no. Por lo tanto, la condición de victoria o derrota se situaría como una propuesta enunciativa seguida de una interrogativa presentada por la compañía desarrolladora del *software*.

Así que, para cumplir los objetivos establecidos por el programa informático, los desarrolladores del mismo dejan la responsabilidad en la actuación del usuario, es decir, en su interpretación o actuación, dando lugar así a la aparición de la estética videolúdica.

Janet H. Murray es una de las primeras investigadoras que relaciona la estética videolúdica con una experiencia participativa teatral. En su análisis sobre la ficticia ‘holocubierta’ de Star Trek¹¹, nos explica que la aparición de propuestas interactivas genera un espacio seguro desde el cual, el usuario, puede enfrentarse a dilemas y sentimientos contradictorios que de otra manera se verían abocados a la represión. Además, permite acercarse a mundos fantásticos y fantasías personales cuya finalidad no es otra que la de explorar la propia vida interior de quien usa ese entorno, posibilitando un proceso transformador que convierte a quien lo sufre en un ser más fuerte de lo que era. También, en esta línea, la autora indica que este medio se configura de la misma manera que otras obras artísticas o de ficción: siendo una herramienta de comprensión del mundo y de la propia naturaleza humana (Murray, 1999, p. 37).

Para que exista una dimensión estética, Murray nos indica que debe haber una "experiencia umbral" para el jugador: una fórmula por la cual el jugador se vea transportado al círculo mágico del juego – representado en este caso por el *software* videolúdico y las imágenes reproducidas en la pantalla– (Murray, 1999, p. 120). Según la autora, el introducirse en un espacio digital que posee su propio mundo de ficción y tiene unas reglas propias y autónomas, provoca un ejercicio de actividad creativa del usuario. Este sería un hecho derivado de la necesidad del jugador por experimentar esa inmersión en el mundo ficticio propuesto. Se trataría de una actividad que reforzaría la verosimilitud del componente narrativo al incentivar las ganas de

¹¹ Dentro del universo narrativo de *Star Trek*, la holocubierta es una instalación interactiva de realidad simulada por medio de hologramas. Se trata de una experiencia que busca simular el mundo real.

conocer más del mismo mientras se realizan distintas acciones dentro de ese espacio ficticio. (Murray, 1999, pp. 122-123)¹².

Por otro lado, nos indica que la narrativa participativa de las ceremonias rituales tiene mucho que ver con el videojuego y la capacidad del mismo de mantener nuestra atención y alargar la experiencia de la inmersión. En esta línea, Murray incide en que las ceremonias siempre se han relacionado con el espectáculo y, a su vez, éste ha fomentado la participación en el mismo de una forma ritualizada. Una de las características fundamentales de estos espectáculos es la presencia de la máscara y, por consiguiente, la necesidad de que quien porte ese objeto tenga que interpretar un papel específico en la ceremonia. De esta forma, Murray identifica a la máscara como un objeto umbral: define el límite entre lo real y lo ficticio, entre los participantes y los no-participantes, el objeto que indica que se está interpretando un papel y no muestra nuestra identidad real. Según este punto de vista, la esencia de los videojuegos radica en suscitar ese proceso umbral por medio del uso de una máscara virtual que se convertirá en la identidad alternativa del jugador (Murray, 1999, pp. 125-126). En palabras de la autora: «El poder del MUD¹³ es que el ordenador hace de intermediario y no vemos la apariencia real del resto de jugadores sino su identidad ficticia, ya que todo el mundo tiene que representar un papel para poder entrar» (Murray, 1999, p.128).

Janet H. Murray incide en la diferencia que supone la estructura tradicional narrativa con respecto a la del ritual ya que, en la primera, la participación suele estar muy limitada, mientras que en la segunda se incentivan comportamientos festivos derivados de la actuación, como serían el canto o el baile. El ritual y la celebración funcionan

¹² En sus propias palabras: «La gran ventaja de los entornos participativos a la hora de facilitar la inmersión es su capacidad para incorporar acciones que otorgan vida a los objetos inanimados» (Murray, 1999, p. 125).

¹³ Acrónimo de Multi User Domains. Es un término que se usa para referirse a videojuegos de rol multijugador que se ejecutan en un único servidor. Son el antecedente directo de los actuales MMORPG.

como un entorno de inmersión y estimulan la participación activa en forma de actuación, algo que sería imposible en una estructura narrativa tradicional:

Cuanto más conseguidos están los entornos de inmersión, más nos estimulan a querer participar activamente en su interior. Cuando nuestras acciones tienen resultados visibles, experimentamos el segundo tipo de placer que proporcionan los entornos electrónicos: la conciencia de la propia actuación. La actuación es el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones. (...)

Las formas narrativas tradicionales nos invitan a participar en muy pocas ocasiones, e incluso entonces, nuestra participación es tan limitada que no experimentamos esa sensación de actuación. (...) (Murray, 1999, pp. 139-140).

La capacidad de decisión entre diversas opciones es una pieza fundamental de la estética videolúdica. Esto provoca que el usuario se convierta en el fundamental agente dramático de las acciones desarrolladas en el juego, dando lugar a un espacio de expresión único y creativo que posibilita la aparición de multitud de propuestas interpretativas distintas (Murray, 1999, p. 94). En definitiva, para Janet H. Murray, la actuación en un entorno digital es la clave de la experiencia estética del videojuego, entronca con la propia naturaleza de lo que se denomina juego y posee valor por sí mismo:

La actuación va pues más allá de la participación y la actividad. Las formas tradicionales del arte no ofrecen muchas posibilidades de actuación entendida como placer estética y experiencia valiosa en sí misma, pero podemos encontrarla más a menudo en las actividades estructuradas que llamamos juego. (Murray, 1999, p. 141)

Murray destaca que el espacio navegable propio del ordenador, la configuración del juego como un enigma por resolver y la idea del entorno de reglas como laberinto, ofrecen unas oportunidades expresivas que convierten al jugador en un actor. El videojuego se

convertiría en un receptor donde se sumaría el placer de la navegación por un espacio determinado con la resolución de problemas complejos. A causa de esto, una de las mayores satisfacciones inherentes a la estética videolúdica sería la aplicación y el trasvase de procesos mentales del mundo real al mundo virtual de juego. A esto, además, se sumaría el placer derivado de la superación de un obstáculo o la resolución de un enigma (Murray, 1999, pp. 149- 152).

Esa estética del proceso que presenta la profesora Murray, se situaría como el elemento central de una estética propia del videojuego ya que, como muy bien indica, incitaría al usuario a explorar el entorno y el mundo de juego desde distintas perspectivas, y no solo desde una lectura descriptiva de los hechos.

Mientras que las novelas nos permiten explorar los personajes, y el teatro nos permite explorar la acción, la narrativa de simulación puede permitirnos explorar los procesos. El ordenador es un medio dependiente de una sucesión de procedimientos. Por eso no se limita a describir o a observar esquemas de comportamiento del modo en que el texto impreso o el cine lo hacen, sino que los encarna y ejecuta. Nos permite participar en esta actividad porque es un medio participativo. Por medio del ordenador podemos representar, modificar, controlar y entender los procesos de un modo imposible hasta ahora. Podemos también apreciarlos estéticamente por primera vez, saboreando las complejas relaciones igual que saboreamos el color o la forma. (Murray, 1999, p. 193).

Andrés Alonso Moutas se ha acercado al videojuego preguntándose cual sería la principal característica de la estética videolúdica. En este sentido, el citado autor, presenta las que considera principales tendencias en este ámbito en el estudio del medio: la narratológica, que se encarga de las estrategias narrativas y ficcionales del videojuego; la ludológica, primera tendencia de estudio específica del videojuego y que surge como contraposición a la anterior, se centra en las estrategias lúdicas del medio; y la cinético-lumínica, cuya finalidad sería el estudio de la manipulación y el

movimiento dentro del videojuego. Esta última, entronca con una corriente propia del mundo del arte: aquella que se acerca a un aspecto performativo, adecuándose mejor que cualquiera de las otras dos al estudio de una estética del videojuego. (Alonso Moutas, 2014, pp. 4-6).

Para este investigador, el videojuego sería el primer medio que permite a toda persona receptora interpretar a otro ser en una situación totalmente distinta a la de su realidad social. Una cuestión que incentiva y potencia la capacidad de adaptación del ser humano, y que permite observar los distintos procesos y soluciones posibles a un acontecimiento dado.

(...) los videojuegos nos muestran de una forma más directa la naturaleza *recreativa* de toda experiencia, que es realizada por la continua necesidad de actualización instituyente de los *repertorios puestos en juego*. Iluminando así, cómo se producen el conocimiento y la sensibilidad por confluencia de sistemas autónomos que se acoplan entre sí. Este tipo de obras, por su naturaleza, entroncan directamente con nuestra capacidad de adaptación. De hecho, podríamos decir, que dada su capacidad de abstracción y variedad, la historia de los videojuegos es una demostración del conjunto de modelos posibles a los que nuestras capacidades permiten acoplarse. (Alonso Moutas, 2014, p. 12).

Vemos, pues, que para Alonso Moutas la naturaleza de la estética del videojuego también se asienta en la capacidad de interpretación y actuación que permite el medio. Además, como en el caso de Murray, destaca la posibilidad de permitir disfrutar una experiencia umbral cuya finalidad sería la de incentivar la capacidad de adaptación del ser humano.

El italiano Mario Genosa es otro investigador que menciona la actuación como la experiencia estética del videojuego. Cuando nos habla del tráiler videolúdico, nos indica que la performatividad y la interpretación son los elementos sobre los que se asienta la dimensión estética del medio:

(...) el video de presentación muestra en algunos casos el videojuego en su forma perfecta, actuando como una guía para aquellos que quieren llegar al final con extrema elegancia, no solo jugando, sino jugando bien, transformando su actividad lúdica en una obra de arte.

Una pequeña obra maestra en la que es más importante la forma en que se hace que el resultado: una filosofía muy oriental, muy Zen, típica de la cultura japonesa (y no es casual que la industria de los videojuegos sea especialmente importante en Japón). Entonces, el avance también se convierte en metalenguaje: deja en claro que no solo hay que terminar el videojuego, sino que debe jugarse con una determinada clase. No solo el resultado cuenta, sino también la estética de la ejecución. Por otro lado, en muchos juegos hay una especie de síntesis, donde el puntaje se acompaña de una discusión sobre la propia conducta del juego.

El trailer muestra una estética interna del juego: el verdadero campeón es aquel que cree en derribar al oponente con el menor número de golpes, quizás espectacular, o en con el menor número de tiempo y balas. En este sentido, los videojuegos son como el ajedrez, un arte noble. El trailer se convierte en cierto sentido en una herramienta moral: te dice "mira, todo debería ser así".¹⁴ (Genosa, 2008, p. 40).

¹⁴ En el original: «Nondimeo lo spot dell'anteprima in taluni casi presenta il videogame nella sua forma perfetta, fungendo da guida per chi voglia arrivare alla fine con estrema eleganza, non accotendosi di giocare, ma giocare bene, trasformando la propria attività ludica in un'opera d'arte.

Un piccolo capolavoro in cui conta più il modo con cui si realizza che il risultato: una filosofia molto orientale, molto zen, tipica della cultura giapponese (e non è caso che l'industria videoludica abbia i suoi punti di forza in Giappone). Quindi il trailer diventa anche metalinguaggio: fa capire che non solo il videogame va finito, ma va giocato con una certa classe. Non conta solo il risultato ma anche l'estetica dell'esecuzione. D'altra parte, in molti giochi c'è una sorta di sintesi, dove al punteggio è affiancata una disamina della propria condotta di gioco.

Il trailer fa emergere allora un'estetica interna del gioco: il vero campione è chi riesce ad abbattere l'avversario con il minor numero di colpi, magari spettacolari, o con l'utilizzo ridotto di tempo e di pallottolo. In questo senso, i videogame sono come gli scacchi, una nobile arte. Il trailer diventa in un certo senso uno strumento morale: ti dice "guarda, tutto dovrebbe svolgersi così». Traducción por autor.

Para Genosa, la representación que de un juego realiza un trailer del mismo, es la ejecución perfecta de la estética videolúdica: la de la interpretación de las acciones dentro del entorno de juego. En este sentido, pone el acento en que la interpretación en el videojuego es la que crea la experiencia estética, convirtiéndola en una obra de arte.

Johan Huizinga ya había relacionado en su día al juego con las artes escénicas. Este autor plantea que el juego impregna toda la historia de la cultura humana, ya que a través del juego se convierte en realidad aquello que se pensaba o existía en un mundo imaginario. De esta forma, Huizinga propone que mito y juego se encuentran estrechamente relacionados por mediación de lo lúdico; es decir, a través de los rituales míticos, el ser humano se acerca al mundo religioso o sagrado gracias a una serie de representaciones que entroncan con el juego. En esta línea, expone que a través del juego surge la posibilidad de transformación por medio de una actividad performativa, que se sitúa en un contexto espacio-temporal regido por reglas y donde cada uno de los que intervienen en ella debe interpretar un papel determinado¹⁵.

Huizinga interpela al propio concepto de belleza cuando analiza las conexiones del juego con lo estético. En este sentido, este investigador, nos indica que ser bello no es un concepto inherente al propio juego, aunque la actividad lúdica es tendente a rodearse o a acompañar a objetos e imágenes que entrarían en la categoría de la belleza tradicional. En relación con la representación del cuerpo humano en movimiento, indica que:

La belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego. En sus formas más desarrolladas éste se haya impregnado de ritmo y armonía, que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética con que el hombre está agraciado. Múltiples y

¹⁵ De la misma forma, para Huizinga lo lúdico se encuentra presente en el teatro secular, la obra shakesperiana, la calderoniana o en el trabajo de Racine, entre otros (Huizinga, 2007, pp. 16-17).

estrechos vínculos enlazan el juego a la belleza. (Huizinga, 2007, p. 19).

Además, todo juego se encuentra supeditado a lo que hemos denominado mundos de reglas y entornos de juego, por lo cual, inevitablemente, se regirá por una ordenación de hechos que se supeditan a la idea del ritmo y la armonía, dos rasgos que a lo largo del tiempo han sido considerados fundamentales a la hora de hablar de estética. En palabras de Huizinga:

Las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio de lo estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. (Huizinga, 2007, p. 24).

Una estética en la actividad lúdica se asentaría, pues, en aquellas manifestaciones donde la interpretación es un elemento sustentante de las mismas, como la música, la danza o el teatro, por citar las más reconocibles; expresiones artísticas y culturales que deben ser completadas por parte de un intérprete que será quien le otorgue ese ritmo y armonía a través de su propio cuerpo.

1.4.2. Teatro, *performance* y actuación.

Los autores citados hasta ahora ven como el videojuego se encuentra estrechamente relacionado con la interpretación y la idea de la *performance*. Por todo ello, pensamos que es necesario que nos paremos un momento para observar las que creemos que son las principales características de la estética teatral y/o performativa, antes de exponer en que se asentaría la dimensión estética del videojuego.

Gerard Vilar (2012) nos indica que todo tipo de información posee una dimensión estética, debido a que debe ser introducida por nuestros sentidos para que tengamos conocimiento de ella. Este sería el sentido más básico del proceso de estetización, ya que es un proceso de carácter social que afecta a imágenes y medios, y al acto de percepción según determinadas circunstancias. En este sentido, Vilar nos informa de que un proceso de estetización posee tres modalidades bien diferenciadas: la estetización como evento o emergencia; la estetización como metamorfosis o transformación; y la estetización como recomposición o reorganización (Vilar, 2012, pp. 7-9). Por lo tanto, definir a un objeto como algo estético o poseedor de una cualidad estética diferenciada sería consecuencia de asumir una o varias de estas acepciones o factores diferenciados. Además, este investigador nos indica que la definición de un objeto como estético, bello u artístico es fruto de un proceso relacional que se asienta en un contexto institucional que descontextualiza al objeto admirado, para situarlo en un ámbito donde se le observe con una mirada teórica y se le analice como un objeto estético (Vilar, 2012, p. 12). En este proceso de reestetización, en palabras del citado autor, el objeto deviene en una mera mercancía que se vende totalmente descontextualizada de su sentido social o político (Vilar, 2012, pp. 14-15). Como respuesta a ese proceso cosificador y transformador del arte en mera mercancía desvinculada de todo significado social, el citado investigador reflexiona:

La estetización es un fenómeno cosificador, pero podemos rechazarlo e inventar otras prácticas. Contra la estetización solo hay un remedio: democracia. Y la democracia significa el empeño permanente en democratizar nuestras formas de vida y nuestras prácticas tanto cotidianas como extraordinarias. En el mundo del arte ello significa que son imprescindibles nuevos espacios y maneras de relación entre el arte crítico, los artistas, las instituciones y un público que debe emanciparse de sus funciones tradicionales. El capital defiende el imperativo de la estetización; la democracia, el de la participación. Pero para participar verdaderamente hay que emanciparse permanentemente. Emancipación, ha sugerido Jacques Rancière en los últimos tiempos, significa

inclusión en la participación de los excluidos y creación de nuevas capacidades. Así, Rancière propone, con el ejemplo del teatro «borrar las fronteras entre quienes actúan y quienes contemplan, entre individuos y miembros de un cuerpo colectivo». (Vilar, 2012, p. 20).

Hemos visto que Gerard Vilar aboga por la existencia de una experiencia colaborativa y participativa como la que, en sus orígenes se ha relacionado con el teatro. Una experiencia que permitiría la participación activa de todos los participantes en la *performance* artística o la realización teatral de mediados del siglo XX. Para ello, Vilar ha citado el trabajo de Jacques Rancière, un autor que ha analizado el fenómeno teatral centrándose en la acción del espectador o receptor de la obra, o lo que es lo mismo: su performatividad.

El teatro es el lugar en el que una acción es llevada a su realización por unos cuerpos en movimiento frente a otros cuerpos vivientes que deben ser movilizados. Estos últimos pueden haber renunciado a su poder. Pero este poder es retornado, reactivado en la *performance* de los primeros, en la inteligencia que construye esta *performance*, en la energía que ella produce. (Rancière, 2010, p. 11).

De esta forma, observamos como Rancière expone que la parte fundamental de la estética y la experiencia teatral sería la *performance*. Una fórmula que daría sentido a la actividad teatral y de la que surgiría su estética inherente. Además, expone que la *performance* es una actividad colectiva que devuelve al público y al teatro a su fórmula primigenia: a la ceremonia de la que surgen las artes –especialmente el teatro-. Por lo tanto, esa *performance* o interpretación se situaría como una experiencia umbral cuya finalidad sería la de transformar a quienes participan en ella (Rancière, 2010, p. 14-15).

Sin interpretación no podría existir una experiencia teatral ni estética. Esta última, además, se posicionaría como una experiencia transformadora para quienes intervienen en ella, ya sea como

participantes o espectadores. Por lo tanto, las dos principales características que ambos autores detectan en una estética teatral vendría derivada de su actividad en la realización escénica y de su capacidad para poder realizar un cambio en quienes participan en esa ceremonia o espectáculo.

Uno de los estudios más rigurosos sobre la performatividad, y su estética derivada, corresponde a la investigadora Erika Fischer-Lichte. En *Estética de lo performativo* (2011) propone una serie de cuestiones sobre la estética performativa que consideramos trasladables a lo que aquí presentaremos como estética videolúdica.

Para la citada autora, la estética de la *performance* se relacionaría con características como representación a modo de ritual o espectáculo; incapacidad de revisar la *performance* a causa de su naturaleza efímera; reconocimiento de que las acciones realizadas significan exactamente esas mismas acciones; y experimentación por parte de todos los participantes de la realización escénica en una misma realidad (Fischer-Lichte, 2011, pp. 32-34). A continuación observaremos, con detenimiento, en estas cuestiones.

Fischer-Lichte nos indica que para que exista una estética performativa debe existir, en primer lugar, un giro performativo en el arte y la cultura. Esto quiere decir que la experiencia teatral o performativa debe convertirse en una suerte de ritual, un acontecimiento que provoque la participación tanto de los creadores como de los receptores de la obra.

La difuminación de las fronteras entre las artes, proclamada u observada desde los años sesenta por artistas, críticos de arte, estudiosos y filósofos puede ser descrita también como giro performativo. Las artes visuales, la música, la literatura o el teatro tienden a partir de entonces en llevarse a cabo en y como realizaciones escénicas. En lugar de crear obras, los artistas producen cada vez más acontecimientos en los que no están involucrados sólo ellos mismos, sino también los receptores, los observadores, los

oyentes y los espectadores. Con ello se modificaban las condiciones de producción y de recepción artísticas en un aspecto crucial. La función esencial de dichos procesos ya no la desempeña una obra artística de existencia independiente, al margen de sus productores y receptores, una obra que surja como objeto a partir de la actividad del sujeto artístico, y que se confía a la percepción y a la interpretación del sujeto receptor. En su lugar nos las vemos con un acontecimiento al que pone en marcha y da fin la acción de varios sujetos: la del artista y la del oyente o espectador. Con ello se ha modificado igualmente la relación entre el estatus material y el sígnico de los objetos empleados y de las acciones ejecutadas en la realización escénica. El estatus material no es función del sígnico, sino que se desprende de él y aspira a una existencia propia. Es decir, que el *efecto* inmediato de los objetos y de las acciones no depende de los significados que puedan atribuírselos, sino que tienen lugar al margen de cualquier intento de atribución o significado. En tanto que acontecimientos que presentan estas cualidades especiales, las realizaciones escénicas brindan posibilidades de experimentar cambios en su transcurso, esto es, de transformar a todos los que participan en ellas: a los artistas tanto como a los espectadores. (Fischer-Lichte, 2011, pp. 45-46).

El término “performativo” surge en la década de 1950, acuñado por John L. Austin dentro de la filosofía del lenguaje. En este campo de estudio, se descubrió que los enunciados lingüísticos no solo se usan para describir estados de cosas o afirmar algo sobre una situación o acción, sino que también pueden usarse para realizar acciones. Sería un tipo de enunciado lingüístico que cambia el mundo en el que se inserta ya que realiza la acción que expresa –como otorgar un nombre a un barco o enunciar una nueva estructura social como un matrimonio—. Por lo tanto, los enunciados performativos son institucionales y sociales, y al promulgarlos, tienen potencial para cambiar el estado del mundo. Otra de sus características es que son autorreferenciales, ya que significan lo que hacen. Además, cualquier tipo de enunciado performativo conduce, inherentemente, a una acción performativa en forma de ritual y que muestra a su comunidad, por

medio de una representación, el cambio social producido dentro de la comunidad (Fischer-Lichte, 2011, pp. 47-49).

Fischer-Lichte se refiere a Judith Butler al hablar de la introducción del concepto de performatividad en la filosofía de la cultura. En este sentido, nos indica que, según Butler, la identidad –en un sentido individual, sexualizado, étnico y cultural– de nuestro cuerpo es una construcción performativa basada en la repetición de determinados gestos y movimientos. A causa de ello, nuestra imagen corporal, social y cultural se constituiría como realidad en base a la autorreferencialidad. Además, el cuerpo se constituiría como una forma de crear constantemente una realidad propia en base a las acciones que con él se realizan performativamente, y como consecuencia se crearía una identidad propia en un marco histórico y una cultura concretos (Fischer-Lichte, 2011, pp. 53-56).

En su investigación, esta autora, refiere a ambos autores en base a la propuesta que estos realizan de la performatividad como una realización escénica pública y ritualizada. De esta forma, se establece una profunda relación entre *performance* y realización escénica, entre performativo e interpretación. Siendo, esta última, algo que nosotros creemos constitutiva de la estética videolúdica.

Al explicar las condiciones de corporización como condiciones de realización escénica, Butler establece un interesante paralelismo entre su teoría y la de Austin (aunque siga sin hacer referencia explícita a ella). Ambos consideran la realización de los actos performativos como una realización escénica ritualizada y pública. Para ambos existe sin duda una estrecha y evidente relación entre performatividad y realización escénica (*performance*). En la misma medida en que las palabras '*performance*' y '*performative*' son derivaciones de '*to perform*', parece obvio que la performatividad conduce a la realización escénica, es decir, se manifiesta y se realiza en el carácter de realización escénica de las acciones performativas. Como en la tendencia de las artes, tras el impulso performativo del que hablábamos, a realizarse en y como realización escénica; o en sus

desarrollos, que han dado como resultado nuevas formas artísticas como el «arte de la performance» y la «acción artística», cuyos meros nombres son ya un signo inequívoco de su carácter performativo. Teniendo en cuenta esto, es legítimo colegir que, tanto en la teoría de Austin como en la de Butler, la realización escénica es la esencia de lo performativo, aunque ninguno de ellos use el término realización escénica en ningún momento. (Fischer-Lichte, 2011, pp. 58-59).

La realización escénica sería la condición fundamental para la existencia de una estética performativa. Para demostrarnos esto, la autora realiza una contextualización del arte performativo teatral, el cual sería el germen de la estética performativa. Con este fin, nos dirige al siglo XIX: con las primeras propuestas de definir el carácter artístico del teatro con la realización escénica; el nacimiento de los estudios teatrales a inicios del siglo XX; el análisis del teatro como una realización escénica y no como texto; y la comparación entre la realización escénica y los rituales. En esta última cuestión, indica una clave fundamental para la aparición y existencia de una estética performativa: el nacimiento de los estudios sobre rituales a finales del siglo XIX y su interpretación de que el mito surge como interpretación de un ritual. De esta forma, los estudios religiosos deben centrarse en la ceremonia, debido a que esta es la que le da sentido al mito.

Volviendo a la estética del teatro y la interpretación, y observando esa conexión con el ritual y el mito, se establecería que el teatro –y por ende, cualquier otra obra performativa– se daría de la misma forma: la interpretación y la puesta en escena serían las que dan forma a la experiencia estética teatral, y cualquier otro factor se encontraría supeditado a esto. Además, solo con la co-presencia física de actores y espectadores puede existir la realización escénica, ya que deben cohabitar un espacio y tiempo común específico para que pueda desarrollarse la actividad teatral (Fischer-Lichte, 2011, pp. 60-63). La experiencia escénica sería un ritual social, desde el que surgiría la estética teatral.

Por otro lado, Fischer-Lichte, también nos indica que con la aparición de una teoría estética performativa, se debe quebrantar el propio concepto de obra de arte como objeto. Con la existencia de una obra efímera y que se completa mientras sus participantes actúan en ella, ya no puede existir el objeto de arte como estático y único. Para ello, se asienta en la teoría de la realización estética de Herrmann y nos indica:

Al entender la realización escénica como una «fiesta» y como un «juego» –como aquello que acontece entre actores y espectadores–, al describir su materialidad específica y efímera, como un proceso dinámico y no como un artefacto, Herrmann priva de fundamento al empleo del término «obra de arte» en el caso de la realización escénica –aún cuando él mismo, al defender la condición del teatro como arte autónomo, hable de la interpretación de los actores como la «auténtica», la «más pura obra de arte que el teatro es capaz de producir». Hay que tener en cuenta que el criterio imperante en su tiempo era el de que el arte estaba necesariamente ligado al concepto de obra. Visto desde la perspectiva actual, sin embargo, la definición de realización escénica de Herrmann excluye el concepto de obra. La realización escénica no adquiere, pues, su carácter artístico –su *esteticidad*– por la obra que supuestamente crea, sino por el acontecimiento que como tal realización escénica ejecuta. La realización escénica tal y como la entiende Herrmann da lugar a una constelación única, irrepetible, sobre la que la mayoría de las veces sólo se pueden ejercer una influencia y un control limitados, y en la cual ocurre algo que sólo puede acontecer de esa manera una vez (...). (Fischer-Lichte, 2011, pp. 72-73).

Con la idea de la performatividad –y el giro performativo en las artes desde la década de 1960– se establece un diálogo transversal entre realización teatral y *performace* artística, donde una nutre a la otra y viceversa. Fruto de ello, se crea una obra efímera y sustentada en las acciones e interpretaciones de roles dentro del acontecimiento artístico. En las realizaciones escénicas, la estética surge en el momento en que los participantes desarrollan una serie de acciones

concretas dentro de la actividad teatral; en el caso de las *performances* artísticas, se daría la misma característica, ya que la dimensión estética aparecería por las acciones que sus participantes recrean o realizan durante el intervalo que dura la actividad. De esta forma, se estaría hablando de una obra única y variable, la cual depende de sus participantes, donde las acciones que se realizan en ella devienen de esa “ceremonia” que se interpreta, en la que existe un reparto de roles entre los participantes, y en la que su carácter es efímero y solo pueden transmitirse a otras personas por medio del recuerdo –o de un registro documental– de la actividad performativa.

Las realizaciones escénicas no son un artefacto material fiable ni transmitible, son fugaces, transitorias y se agotan en su propia actualidad (*Gegenwärtigkeit*), es decir, en su continuo devenir y desvanecerse, en la autopoiesis del bucle de retroalimentación. Esto no excluye en ningún caso que en ellas algunos objetos materiales –decorado, atrezzo, vestuario– tengan su función, que hay objetos que al final de la realización escénica se mantengan como tales, que puedan conservarse como vestigios de ella y exponerse en un museo teatral o en un museo de arte (que es el lugar adecuado cuando se trata del arte de acción y de la performance). La realización escénica, no obstante, se pierde irremediabilmente al terminar y no se puede repetir nunca de forma idéntica. Como ha señalado acertadamente Peggy Phelan, la realización escénica no es «rescatable» a posteriori. Todo intento de capturarla por medio de un registro magnetofónico o de video está condenado al fracaso, y no hace sino poner aún más claramente de relieve el abismo infranqueable entre una realización escénica y un artefacto fiable o incluso reproducible. Cualquier intento de reproducirla termina convirtiéndose en un intento de documentarla. En este punto hay que contradecir a Phelan cuando afirma que las realizaciones escénicas no pueden documentarse. Precisamente su documentación es la condición de posibilidad para que pueda hablarse de ellas. Es justamente la tensión entre su fugacidad y las constantes tentativas de documentarlas en vídeo, películas, fotografía o descripciones

la que pone de relieve su inequívoco carácter efímero y único. (Fischer-Lichte, 2011, pp. 155-156).

El material fuente, el elemento básico que da lugar a la performatividad de la realización escénica, no es otro que el propio cuerpo. Este fenómeno de corporización, como lo describe Fischer-Lichte, se asienta en la interpretación y el propio cuerpo de quien realiza la actividad performativa. Si asumimos que el cuerpo es el elemento fundamental para que se pueda desarrollar una interpretación performativa –en el sentido de usar su propio ser como el único o principal material que manipula el “artista” para crear la obra performativa–, la ejecución que con él se realice será la obra de arte (Fischer-Lichte, 2011, pp. 172-176). A consecuencia de esto, y con respecto a la denominada *performance* artística, la corporización se sitúa como una experiencia umbral. Un tipo de experiencia cuya finalidad es la de ser que aquello que se realiza; una experiencia que provoca la interpretación –sea en un sentido político, social, moral, personal, o de cualquier otra forma que queramos atribuirle– por medio de las acciones que en ella se realizan. Un tipo de experiencia que, en unas condiciones perfectas, debería cambiar a quien participa en ella, y que recuerda a los procesos rituales y ceremoniales que hemos aludido con anterioridad o a las propuestas de la performatividad implícita del lenguaje que expresaba Austin. En este sentido, a la hora de hablar de las experiencias performativas en el mundo del arte, Fisher-Lichte nos sitúa en una posición radical de las mismas y su potencial capacidad de transformación del individuo cuando indica que:

Las performances lograban su efecto específico precisamente porque les faltaba tal contexto. Exponían a los espectadores a acciones con las que excedían los límites de sus cuerpos, sometían su físico a prácticas violentas, es decir, se hacían lo que los espectadores temían para sí e intentaban evitar, pero todo ello sin remitirse a otra realidad que las atenuara, que permitiera atribuirles un sentido de orden superior, trascendental, una realidad de la que surgiera la fuerza mágica que evitara que los espectadores estaban

expuestos a esa brutalidad sin protección alguna, lo que los dejaba a merced de su propio espanto y de su propia curiosidad sádica o voyeurista. A partir de ello cabe pensar que la percepción iba acompañada de reacciones fisiológicas, afectivas, energéticas y motoras que amenazaban con apoderarse de los espectadores (Fischer-Lichte, 2011, p. 188).

Estaríamos, pues, ante una experiencia umbral que permite al “espectador” sufrir unas situaciones donde no posee el control de las mismas. Se convierte, de esta manera, en una experiencia transformadora que provocaría unas acciones y reacciones concretas a las situaciones que el performer realiza con su cuerpo. A consecuencia de ello, el espectador se transformaría, aprendiendo sobre sí mismo y sobre sus propias acciones y reacciones a la actividad escénica que acaba de observar. Además, el momento en el que se realiza la *performance* o la realización teatral siempre es el aquí y ahora, el momento actual tanto para quienes actúan como para quienes observan. Esto significa que las situaciones o sucesos que acontecen dentro de la actividad escénica no cuentan una historia en otro tiempo o lugar, sino que se dan en un sitio y momento concreto: el ahora y delante de sus ojos.

Por último, la autora alemana explica que toda actividad performativa sería, en su materialidad, autorreferencial. Esto significa que las acciones representadas en una obra teatral o en una *performace* solo significan la misma acción que realizan. Se trata de acciones sin un significado mayor que el de la actividad realizada. Pero, a su vez, también poseen una significación para aquellos que las realizan, ya que la propia acción se basa en el proceso de corporización del performer. Además, para quien la observa puede poseer toda una serie de significados que vengan derivados de su experiencia personal. En esta línea, la autorreferencialidad sería una forma en la que se une materialidad, significante y significado. Es decir, en el caso de la performatividad, las acciones que se realizan son a su vez el material artístico, el significante del mismo y el significado derivado, aunque este último pueda ser interpretado de distintas formas por quien las observa a causa de su propia experiencia

personal y de sus conocimientos, cultura, sociedad y/o ideología. Como indica la autora: «Percibir los elementos teatrales en su materialidad específica significa, pues, percibirlos como autorreferenciales, percibirlos en su ser fenoménico» (Fischer-Lichte, 2011, p. 282).

La autorreferencialidad se convierte en requisito indispensable para que surja una estética de lo performativo. Una estética que muestra a los objetos o acciones como aquello que son. Las asociaciones de significado llegan a posteriori, y también son autorreferenciales. Los significados otorgados a las mismas provienen de los recuerdos de lo vivido, aprendido, experimentado, sentido, etcétera. Se trata de un tipo de significación subjetiva, que se relaciona con códigos culturales intersubjetivos, fruto de la experiencia personal del receptor de esa obra y estrechamente ligados a su contexto sociocultural (Fischer-Lichte, 2011, p. 287).

1.4.3. La estética del videojuego.

Acabamos de ver cuales son las principales características que posee la estética de la interpretación y lo performativo aplicado a las representaciones teatrales, que algunos autores vincularon al nacimiento de una estética videolúdica. Partiendo de estas reflexiones, en las siguientes páginas intentaremos definir las principales características que, consideramos, existen en la estética performativa del videojuego.

1.4.3.1. El videojuego es un arte performativo.

En primer lugar, el videojuego se sustenta en la citada performatividad del usuario, ya que sin la interacción con el *software*, y la inmersión dentro del entorno lúdico del juego electrónico no puede surgir, en ningún momento, la estética del juego. En este sentido, el videojuego se presenta como una partitura u obra teatral: es una obra que debe completarse por medio de la actuación de quien usa ese juego. Si no existe performatividad, sin que el usuario

decida entrar a jugar, no puede existir ni actividad lúdica, ni juego, ni interpretación.

1.4.3.2. Corporización en el videojuego.

En segundo lugar, para la existencia de una estética videolúdica, debe de haber un proceso de *corporización*. Éste viene dado por la propia naturaleza interactiva del videojuego. La representación en una pantalla de acciones realizadas en base a pulsar teclas, mover un ratón, usar un mando de videoconsola, o pulsar la pantalla de un teléfono móvil, se configura como una extensión del cuerpo humano dentro del *software* informático¹⁶. De esta forma, el cuerpo del usuario –aunque solo sea por medio del uso de sus manos y a través de un avatar digital– es el material artístico principal que da forma a la actividad lúdica e interpretativa dentro del videojuego. (Navarro Remensal, 2013, p. 29).

La capacidad de interactuar y sumergir al usuario en el entorno lúdico genera las denominadas por Alejandro Lozano Muñoz “digitalizaciones del cuerpo”. El término se refiere a la prolongación imaginaria del cuerpo humano, que se convierte en un dispositivo de comunicación entre el mundo real y el videolúdico. El cuerpo humano se convierte, así, en un enlace que relaciona las acciones que se realizan en el mundo tangible y aquellas que se representan en un entorno digital (Lozano Muñoz, 2013, pp. 55-57). La finalización de este proceso convierte a la actividad lúdica desarrollada en consecuencia de una corporización, algo que hemos visto como fundamental para el correcto desarrollo de una estética performativa y, en este caso, para la aparición de una estética videolúdica. Por lo tanto, para que exista una estética del videojuego, debe existir una

¹⁶ A medida que la tecnología ha ido avanzando, los procesos de digitalización adaptados al cuerpo han ido ampliándose. Al uso de un teclado y ratón o un mando de videoconsola, en los últimos años, se han añadido los comandos de voz y la reproducción de gestos de todo el cuerpo gracias a periféricos como el Kinet de Xbox o la videoconsola Wii de Nintendo. Este tipo de propuestas han ampliado, considerablemente, las posibilidades de corporización al no limitarse al uso de las manos como única herramienta para interactuar con la pantalla. (Lozano Muñoz, 2013, p. 55).

corporización del cuerpo real en una representación digital, cuya función es representar las acciones que el usuario puede y quiere realizar en su actividad performativa.

1.4.3.3. Videojuego como experiencia umbral.

En tercer lugar, la corporización del jugador en un entorno digital es el primer paso para introducirse en un entorno distinto, diferente del que usualmente habita. Esta es una característica fundamental para que exista lo que denominamos experiencia umbral. Introducirse en un videojuego es adentrarse en un mundo distinto al real, aunque puede asemejarse mucho a él –ya sea desde un punto de vista político, social, histórico, etc.–, en donde el jugador se encontrará supeditado a unas reglas de juego específicas cuya finalidad es la de situar al usuario en una situación de crisis y alejarlo de su zona de confort. Esta experiencia umbral busca transformar al jugador, hacer que experimente sensaciones o problemas existenciales que de otra manera jamás podría experimentar y ver su reacción a las mismas.

Como vimos con anterioridad, esto entroncaría con la idea del juego como evento o ritual. La experiencia umbral de la que hablamos surge en el momento de introducirse en el entorno de juego, ya que para ello debe: encenderse el *hardware* donde se ejecutará el videojuego, esperar a que este comience, e introducirse, por medio de la corporización, en él. El mismo inicio de un videojuego ya conlleva, en cierta medida, un “ritual” que refleja una experiencia umbral: uno se adentra en un mundo que no es el suyo para participar en un evento lúdico. Además, la actividad lúdica –al igual que un ritual o la interpretación teatral– solo surge mientras se realiza dicha actividad. Si uno no está dispuesto a participar en el juego, este no se ejecutará y nunca podrá completarse. Por todo ello, adentrarse en el mundo de juego es asumir sus reglas implícitas, al mismo tiempo que entender que se unirá a una actividad sobre la que no tiene control absoluto. Las posibilidades que ofrecen la interpretación y la performatividad videolúdica permiten cambiar el punto de vista del usuario, creando,

de facto, la posibilidad de que surja un cambio dentro de él. (López Redondo, 2014, pp. 113-114).

1.4.3.4. La estética del cambio de roles y la interpretación de los mismos.

En cuarto lugar, esta experiencia umbral transformadora de uno mismo, solo puede aparecer por medio del intercambio de roles y la interpretación de los mismos. El proceso de corporización y la experiencia umbral provocan que el jugador se ponga una máscara – representada con la figura del avatar– y por lo tanto juegue a ser otra persona, a ser otra cosa. Se trata de la interpretación de un personaje, un rol distinto, al que el usuario debe adecuarse y actuar en consecuencia. Al respecto, consideramos que una de las implicaciones más interesantes de una estética del videojuego sería la referida al intercambio de roles: ¿el jugador se comporta de la misma manera que en su vida real? ¿O actúa de forma totalmente contradictoria con su ideología o condición moral? ¿Quizás se decanta por realizar una compleja interpretación que lo sitúe en un punto intermedio entre su forma de pensar y otras antagónicas?

El jugador se relaciona con el entorno a través de un avatar, un personaje que nos permite interactuar con el mundo del videojuego y con el que se produce un proceso de identificación. Las capacidades y cualidades del avatar condicionan la manera en la que percibimos y nos relacionamos con el espacio, posibilitando que establezca conexiones novedosas con el mismo. (Pérez Indaverea, 2012, p. 34).

Además, la naturaleza “interpretativa” del videojuego posee, desde nuestro punto de vista, un doble sentido. Por un lado, la performance y la interpretación de roles se corporizan por medio del movimiento y acciones desarrolladas por el jugador en el entorno lúdico. El usuario actúa asumiendo un rol y comportándose según el mismo y el contexto en el que se inserta. Pero, por otro lado, creemos que también existe otro tipo de “interpretación” implícita en el medio:

la del entorno de reglas. O, lo que es lo mismo, es preciso conocer los límites de actuación que permiten las reglas de juego para saber cuales son las limitaciones de su performatividad. La búsqueda de estas acotaciones es un método que intenta explorar la totalidad de las mecánicas del sistema, las posibilidades de actuación y debilidades del juego. En esta misma línea, la estética videolúdica también estaría afectada por el hecho de conocer las oportunidades de actuación de la configuración del sistema, observar sus puntos fuertes y débiles, con el fin de explotarlos o reaccionar a los estímulos que recibimos del mismo. Explorar los límites del sistema contribuye a que el jugador pueda pensar más allá de la propuesta que se le representa, que busque una solución creativa a la prueba a la que se enfrenta. Un tipo de situación que puede haber sido prevista previamente por el grupo de desarrolladores del juego. (Rodrigo de Diego, 2013, pp. 78-79).

1.4.3.5. El videojuego como recomposición y reorganización del mundo sensible.

En quinto lugar, el adentrarse en el mundo de juego tiene como objetivo el aproximar al usuario a un proceso de recomposición y reorganización de sí mismo. Como, también, hemos presentado con anterioridad, muchos videojuegos se plantean en base a una enunciación seguida de una interrogación: estos son los datos que posees, así que ¿qué harás a continuación? En esta línea, la dinámica del juego desencadena una serie de opciones que llevan a resolver un enigma, salir de un laberinto, reaccionar a un rompecabezas..., es decir, conducir al jugador a una situación de crisis. Por lo tanto, al igual que sucede con las *performances* artísticas, el videojugador sufrirá una recomposición de sí mismo, permitiéndole sufrir un proceso transformador mientras juega al verse abocado a tomar decisiones de toda índole. Es decir, a situarse en la piel de otro y actuar según su propia escala de valores, y, a lo mejor, cambiar nuestra forma de pensar o actuar. A este respecto, Janet H. Murray indica:

Las historias pueden abrir nuestros corazones y cambiarnos totalmente. La narrativa digital añade otro

poderoso elemento a este potencial al ofrecernos la oportunidad de representar historias en lugar de ser meros espectadores.

La representación tiene un poder transformador mayor que el de las historias narradas o interpretadas por otros, porque las asimilamos como experiencias propias. (Murray, 1999, pp. 182-183).

1.4.3.6. La estética videolúdica es referencial.

En sexto lugar, las posibilidades de interpretación del videojuego y el intercambio de roles, permiten que el jugador se involucre más en ese proceso umbral donde se le situará en un proceso de crisis que deberá de resolver. Con ello se produce una comprensión mayor de sí mismo, de la obra y del contexto socio-cultural en el que se inserta. Al tener que actuar según los códigos del rol que asume, al usuario se le obliga a reaccionar según los patrones asume, por lo que se adentra en la referencialidad. En este sentido, y al igual que sucedía con la estética performativa, el videojuego remite a un mundo concreto, a una serie de valores de la sociedad y la cultura en la que se inscribe. El usuario se convierte en una figura activa de ese mundo real o ficcionado, y por lo tanto se retroalimenta con las conductas que, posiblemente a través de otros medios de comunicación, conoce del mismo. Las posibilidades de actuación se ampliarán con ese conocimiento previo del ambiente en el que se inscribe, y por lo tanto modificarán las acciones interpretadas en base a ese mundo.

Pero también existe todo un proceso de referencialidad lúdica implícita en dichas acciones. La mayoría de las mecánicas de juego corporizadas que un jugador puede realizar, se conocen en los primeros minutos de un videojuego a través del *tutorial*¹⁷. Muchas de estas conductas son actualizaciones o refieren a mecánicas existentes

¹⁷ Término utilizado en el mundo del videojuego para designar las primeras acciones que se realizan en el entorno de juego, mostrando al jugador las principales mecánicas de juego que existen. El *tutorial* se desarrolla en las primeras fases del juego y enseña, paulatinamente y con incremento de dificultad, todas las posibilidades de actuación que podrán desarrollarse.

en otros juegos o géneros. Por lo tanto, a base de repetir las acciones, se produce un proceso de referencialidad nutrido por un bucle de retroalimentación. Con esto, simplemente, queremos decir que el jugador, para cumplir sus objetivos, tiende a repetir aquellas acciones que mejor resultado le dan y que, a su vez, no dejan de reemitir a la propia actividad lúdica. Como indica Mario Barranco Navea sobre el proceso de aprendizaje de las mecánicas lúdicas a través del *gameplay*¹⁸:

(...) podría decirse, entonces, que todo *gameplay* supone la reconstrucción proléptica de un sistema de reglas para su posterior elaboración en principios fundamentales de conducta. El *gamer* tiene prenociencias de la tradición, pero con cada juego debe realizar una asimilación cognitiva de las condiciones y límites de un entorno. Se trata de un proceso natural de aprendizaje avatar-jugador: inicia con una calibración-orientación y culmina con el asalto proléptico hasta el principio orientado. (Barranco Navea, 2014, p. 84).

No obstante, el proceso de referencialidad no solo se sitúa en base al conocimiento del sistema, el conocimiento del mundo simulado de juego o la referencialidad de los roles a interpretar. Por lo que, cada experiencia vivida por quien juega es un elemento que servirá como material fuente de referencia para la actividad performativa a realizar en el juego. Los seres humanos nos definimos en base a un conjunto de recuerdos y experiencias personales que marcan nuestro punto de vista y nuestra situación en el mundo. El jugador interpreta un rol dado que se corresponde al mundo de juego, pero las acciones que el usuario realiza vienen derivadas de su propio conocimiento del mundo y son consecuentes con ello. Estos conocimientos sirven como un bucle de retroalimentación provocando una referencialidad del mundo personal del jugador.

¹⁸ Término usado para describir el conjunto de acciones que un jugador puede realizar para interactuar con el juego o como éste interactúa con el usuario. También se emplea este concepto como símil de la actividad lúdica del propio juego.

Cuando un jugador reconoce los espacios representados se potencia su interés en explorar el entorno y puede proyectar sus conocimientos sobre la ciudad, completando la ambientación y acelerando el proceso de inmersión. (Pérez Indaverea, 2012, p. 34).

La referencialidad del videojuego se presenta como una vinculación entre el mundo ficticio del juego y el mundo real en el que se inspira, entre el personaje interpretado y quien lo interpreta, entran las acciones que uno quiere hacer y aquellas que le gustaría hacer. Como explica Justo Navarro: «El aparato simbólico-fantástico del juego funciona como un doble vínculo: conecta al jugador con el mundo legal del juego, señalándole sus reglas y condiciones y, al mismo tiempo, con el mundo legal real». (Navarro, 2017, p. 112).

1.4.3.7. La experiencia colaborativa es parte de la estética del videojuego.

En séptimo lugar, esto nos lleva a otra cuestión propia de la estética del videojuego: la participación en una experiencia colaborativa y participativa. Como ya hemos indicado, la principal característica de una estética videolúdica vendría derivada de la performatividad inherente al videojuego. De la misma manera, la interactividad es el elemento fundamental que permite la existencia del propio juego. Además, al igual que sucedía con el ritual o la realización escénica, un juego solo puede consumarse jugándolo. Por todo ello, un videojuego se asentará en la participación activa para poder completarse y tener sentido. El videojuego se crea como una obra a completar –al igual que una partitura musical, una coreografía o el texto de una obra teatral–, por lo que la acción performativa sería uno de los elementos fundamentales para la correcta existencia de una estética videolúdica. Completar desafíos y conseguir los objetivos marcados a través de la participación del usuario, establece un diálogo implícito y colaboración entre éste y los desarrolladores de la obra. Un diálogo que será el que de sentido a la experiencia lúdica y cuyo fin es la completación de la misma, transformando al jugador en un agente activo y creativo de la obra artística. Además, esta premisa provocará

que tanto usuarios como desarrolladores convivan en un realidad compartida: el mundo de juego, que siempre se sitúa aquí y ahora, en tiempo presente. El videojuego se sitúa como una obra donde el creador de la misma y el jugador se encuentran y colaboran dentro de un espacio común, cuya finalidad no es otra que la de dar sentido al propio juego. Este es un proceso que convierte al jugador en un agente activo para la finalización de la obra artística, ya que serán sus acciones las que desarrollen las propuestas presentadas por sus desarrolladores. (Pérez Latre, 2012, pp. 27-28).

Como reacción a lo que acabamos de observar, la estética del videojuego se da en un lugar y mundo concreto. Un espacio que comparten los desarrolladores de la obra y los performadores. La necesidad de finalización del juego obliga a que, durante el transcurso, los creadores y los jugadores compartan el espacio simbólico del mundo de juego. Además, esta situación siempre se desarrolla en tiempo presente, al menos para la percepción del jugador. Esta es una característica fundamental de cualquier tipo de juego, ya que mientras existe un juego aquellos que lo interpretan se encuentran supeditados a compartir una misma realidad, reglada por unas normas bien definidas y ocupando un espacio temporal idéntico.

Por lo tanto, dentro del videojuego, jugadores y desarrolladores comparten un espacio ficticio, en el que todos los participantes –ya sean aquellos que crean el juego y aparecen representados por el entorno de reglas, o quienes juegan– aceptan de forma implícita. Un espacio donde esos agentes creativos se reúnen con el único fin de completar la acción lúdica.

1.4.3.8. El videojuego no deja un registro de su actividad lúdica.

En octavo y último lugar, el videojuego no deja un registro de la actividad performativa y lúdica que se da en su interior. Esto es algo inherente al propio medio. Si bien es cierto que el producto desarrollado por la compañía creadora del videojuego siempre puede

volver a jugarse una y otra vez, también es cierto que cada vez que uno se sumerge en esa actividad crea una nueva *performance* que no se podrá reproducir igual a posteriori. Al igual que sucedía con la performatividad artística, la actividad lúdica es única y esa misma representación no puede volver a realizarse de la misma manera a no ser que se grabe, documente o registre con algún soporte audiovisual o a través de los recuerdos. Esto sitúa al videojuego como una experiencia que se reelabora una y otra vez, nutriéndose de la autorreferencialidad de las acciones realizadas con anterioridad y modificando las mismas una y otra vez para conseguir otros o mejores resultados. Es imposible que deje un vestigio único y permanente, a no ser que se registre por parte de una documentación exhaustiva. Pero esto último también deja solo una interpretación posible entre muchas, por lo que obvia la naturaleza creativa del medio. Como indica Román Gubern: «Interpretar y manipular significa inventar. Según Leroi-Gourhan, la actividad creadora se compone de cuatro elementos: la tradición, el préstamo, la invención y la difusión» (Gubern, 1996, p.37), algo que se puede aplicar a la realidad videolúdica, con la única diferencia de que el resultado de la interpretación solo podrá difundirse como una de las enormes posibilidades performativas que presenta el medio. Por ello, es imposible registrar una actuación o interpretación única de una actividad videolúdica mostrando a la misma como temporal y efímera.

1.4.3.9. Un breve resumen de la estética videolúdica.

A modo de recapitulación de lo que hemos ido desarrollando a lo largo de estas páginas al respecto de la estética del videojuego, podemos indicar que la principal característica de la misma es la interpretación y performatividad del medio. La estética videolúdica depende en gran medida de las posibilidades de interactuar con el entorno de juego propuesto y de las acciones que el usuario realiza en su interior, dando comienzo así al nacimiento de una estética performativa. Por lo tanto, la principal característica de la estética del videojuego es la performatividad y la actuación dentro del juego. Esta

se acompaña de una serie de características claras y diferenciadas que marcan la naturaleza estética del medio:

- Se desarrolla por medio de una corporización digital del cuerpo del jugador.
- Es una experiencia umbral que busca situar a quien juega en una situación de crisis que debe solucionar, cuyo resultado propicia un cambio en el propio jugador.
- A consecuencia de esto, recompondrá o reorganizará el mundo interior y personal de quien participa en la actividad lúdica.
- Nace de la referencialidad al mundo que evoca el juego y la actividad dentro del juego del jugador, e influirá en las posibilidades de interpretación de este.
- Emerge cuando los creadores del juego y los performers del mismo se encuentran en su interior, dando como resultado la realización de la experiencia artística.
- Y no deja como resultado ningún vestigio, a no ser que se busque documentarla a través de un registro audiovisual o sea evocada a modo de relato por quien ha participado en ella.

1.5. LA AUTORÍA EN EL VIDEOJUEGO.

La estética videolúdica viene derivada de la capacidad performativa del jugador en relación con las reglas y entornos de juego desarrollados por los programadores. Esto nos lleva a cuestionarnos cual es la figura del autor en este tipo de producción. A lo largo de las próximas páginas nos detendremos a analizar la idea de la autoría aplicada al medio videolúdico.

1.5.1. La figura del autor en la industria del videojuego.

Un videojuego siempre será desarrollado por una equipo complejo multidisciplinar o compañía videolúdica. Por ello, para la confección de un juego electrónico, hace falta un equipo especializado que integra a diseñadores gráficos, programadores informáticos, guionistas, músicos, testadores, y un largo etcétera, que trabajarán al

unísono para dar lugar al producto final. Por este motivo, y en relación a una industria cultural como la videolúdica, nos parece, cuanto menos, dudosa la tendencia a situar la autoría del producto –al menos a la hora del desarrollo– sobre una única persona o genio creador¹⁹. El sistema de producción de videojuegos se asienta en el desarrollo de los mismos a través de una compañía o grupos de compañías. Aunque en su origen los videojuegos eran productos creados por uno o dos programadores, desde la década de 1980 es necesario un gran equipo de trabajo para poder crear un juego electrónico. Los avances tecnológicos en equipos informáticos, el desarrollo de la tecnología 3D, la inclusión de música, etc., hacen que sea necesario un equipo altamente especializado.

Desde estas páginas, proponemos que todos los componentes que forman parte del proceso creativo de una industria cultural son agentes necesarios para la salida al mercado del producto artístico. Por lo que no debería haber una figura que sobresale sobre las demás, ya que todas trabajan conjuntamente para confeccionar una obra de arte. En este sentido, nos parece mucho más lógica la tradición que existe en los estudios sobre videojuegos y ludología que ponen como creador del producto –a la hora de su salida al mercado– a la compañía que lo realiza, sin priorizar ningún nombre sobre los demás miembros del equipo de desarrollo.

1.5.2. El videojuego como ejemplo de coautoría entre productores y receptores de una obra artística.

Tradicionalmente, se suele plantear una dualidad en la relación que los individuos establecen con las obras artísticas: por un lado tendríamos la figura de un autor, un creador, que es quien desarrolla toda la obra desde su principio hasta su fin; por otro lado, existiría la figura del receptor, cuya función es la de percibir, disfrutar y, en su caso, interpretar la obra. Como acabamos de ver a la hora de analizar la estética videolúdica, el videojuego se sitúa en una posición similar a

¹⁹ Tal y como hemos observado en la parte II de esta investigación cuando hemos explicado el funcionamiento de la industria videolúdica.

la de las partituras artísticas, las coreografías de danza o la pieza teatral, pues trasladan al jugador/intérprete la responsabilidad de dar sentido a la totalidad de la obra, sacando partido de las posibilidades interpretativas y de actuación que ofrece. Esto convertiría al videojuego en una obra inconclusa, que necesitaría de la participación del “receptor”. Por otro lado, y a diferencia de lo que sucede con las partituras, coreografías o realizaciones escénicas teatrales, el videojuego no dispone la actividad performativa en otro agente creativo de gran capacidad técnica y aptitudes extraordinarias que debe realizar la *performance* para que un público pasivo la observe, sino que convierte en agente activo a quien decide internarse en el interior del juego. Por todo esto, creemos debería hablarse de una coautoría implícita entre la compañía –que genera las situaciones, entornos de reglas y una incipiente narración–, y el jugador –cuya responsabilidad es interpretar las reglas establecidas por los desarrolladores y completar la narración por medio de sus elecciones personales– (Gonçalves Cardoso, 2015, pp. 191-192).²⁰

Los programadores y diseñadores del juego proponen una obra a completar, que deja en manos del usuario la representación y performatividad de lo que sucederá en la pantalla, por lo que generará toda una serie de acciones y significados mientras juega. Como indica la profesora Murray: «La tradición hipertextual posmoderna celebra el texto indeterminado como una liberación de la tiranía del autor y una afirmación de la libertad interpretativa del lector» (Murray, 1999, pp. 145-146). Esta autora aboga por un cambio en la imagen del autor-

²⁰ En este sentido, queremos resaltar la reflexión que realiza Laura Sánchez Cotarón sobre el proceso creativo del videojuego. Cuando nos indica que: «(...) creemos percibir la evidencia de la necesidad de plantear una reflexión sobre los modos en los que podemos acercarnos al diseño de juegos digitales desde una postura creativa y al mismo tiempo ética, política e ideológicamente consciente, teniendo en cuenta que desde las corrientes mayoritarias en el campo de los estudios de juegos, concretamente desde el *proceduralismo*, existe una tendencia regresiva hacia la sublimación de la figura del diseñador como factótum de la creación.

Teniendo en cuenta las limitaciones que un estudio basado únicamente en el juego como objeto formal posee, proponemos repasar, al igual que se planteaba desde los New Games, al jugador como co-creador de las experiencias de juego». (Sánchez Cotarón, 2014, p. 29).

genio (muy en la línea del pensamiento postestructuralista y postmoderno), contraponiendo las creaciones de un único autor que marca el devenir de toda obra artística –una creación fija que pueda repetirse de la misma manera una y otra vez–, con un modelo popular que trata un mismo tema transmitiéndolo de generación en generación y que se altera según los gustos, temas o intérpretes que la representan. En este último caso estamos ante una estructura básica a partir de la cual se crean distintas versiones. El modelo de los videojuegos se parece más a este último que al primero. (Murray, 1999, pp. 284-285).

Esta idea de una historia multiforme, interpretada por un grupo de performers que comparten la autoría con quien “crea” el texto fuente, también existe en otras sociedades. Roland Barthes, al tratar de la figura autoritaria del autor y realizando una crítica al culto al artista y al genio creador, escribe en *El susurro del lenguaje*:

(...) en las sociedades etnográficas, el relato jamás ha estado a cargo de una persona, sino de un mediador, chamán o recitador, del que se puede, en rigor, admirar la «performance» (es decir, el dominio del código narrativo), pero nunca el «genio». El *autor* es un personaje moderno, producido indudablemente por nuestra sociedad, en la medida en que ésta, al salir de la Edad Media y gracias al empirismo inglés, el racionalismo francés y la fe personal de la Reforma, descubre el prestigio del individuo, o dicho de manera más noble, de la «persona humana». (Barthes, 1994, p. 66).

En este sentido, se ha situado al autor de la obra en una posición preeminente y –en cierto modo– tiránica. La crítica se asienta en esa figura, en sus vicios y virtudes, sus males y problemas, configurándose como la voz de un único ser. El reconocimiento de la performatividad de la enunciación, de la que hablamos anteriormente, sitúa sin embargo a la obra artística siempre en presente, ya que adquiere significado en el momento en el que nos relacionamos con ella, no en el pasado del autor y de su escritura. Por otro lado, la misma obra no puede desprender un único sentido, de carácter

“teológico”, ya que la referencialidad, que hemos indicado antes, también existe en cualquier interacción con el mundo dando como resultado un universo de múltiples significados. En este punto, el autor-Dios que critica Barthes, nunca es del todo original, debido a que se refiere a múltiples y constantes focos de la cultura, que lo nutren y lo influyen. Por ello, el trabajo del autor se sostiene en una traducción de elementos que deben ser descifrados por quien los recibe, que se convierte en la figura fundamental del proceso creativo, comunicativo y cultural de la obra (Barthes, 1994, pp. 66-70).

(...) un texto está formado por escrituras múltiples procedentes de varias culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo, una parodia, una contestación; pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor, como hasta hoy se ha dicho, sino el lector: el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura; la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino. (Barthes, 1994, p. 71).

En una línea similar Jacques Rancière nos habla de la emancipación del espectador. Para este investigador, la emancipación nace al cuestionar la oposición entre mirar y actuar. Al hacer esto, ambos conceptos se situarían en una dinámica de dominación y sujeción, de mandar y obedecer, que convierte al espectador en un ser sumiso a la obra artística y cultural. Ante esto, Rancière se instala en una vía participativa que pone su acento en la libertad del “receptor”:

Este es un punto esencial: los espectadores ven, sienten y comprenden algo en la medida en que componen su propio poema, tal y como lo hacen a su manera actores y dramaturgos, directores teatrales, bailarines o preformistas. (Rancière, 2010, p. 20).

La “*performance*” que nace entre quien desarrolla la obra y quien la recibe es única e irreplicable, poseyendo sus propios significados y realidades. No hablamos de un conocimiento que es transmitido a través de un monólogo entre un sujeto activo y otro pasivo, sino más

bien de un diálogo donde ambos se influyen mutuamente. Un diálogo del que nacerá una situación o experiencia compartida de la que ninguno es propietario único. Esto produce una igualdad entre todos los agentes creativos de la obra (Rancière, 2010, pp. 21-25). La emancipación del espectador conlleva una participación activa por parte de los receptores, dando lugar a un proceso que cambia a la sociedad y al proceso creativo²¹.

El cambio producido entre ser un observador de todo lo que ocurre y ser partícipe de ello, es un elemento fundamental del videojuego. Y se ejecuta tal y como acabamos de describir: los desarrolladores del juego renuncian a crear la totalidad de la obra para que sean los receptores de la misma quienes la completan, erigiéndose así en coautores del proceso creativo. Nos adentramos, así, en un proceso artístico que democratiza la creación y producción de obras en las que desarrolladores y usuarios colaboran para dar sentido al evento —en este caso videolúdico— que comparten.

Quizás porque, por mucho que uno se involucre en una película, siempre será una suerte de *voyeur*, cuya mirada está completamente controlada por el producto audiovisual. Los juegos virtuales permiten cierta libertad de movimientos, e incluso incluyen la perspectiva en primera persona, de manera que el jugador se introduce de lleno en la historia. El *homo ludens* ha sustituido por completo al espectador pasivo. (Velasco Padial, 2014, pp. 37-38).

Pero esta idea de la coautoría en el videojuego, también se ha observado en el juego. A este respecto, Johan Huizinga criticaba el encumbramiento de la figura artística como genio creador que surgió en el Romanticismo —momento en que detecta la separación entre la actividad lúdica y la artística—. A causa de ello, solo unos pocos

²¹ Una nueva organización social que: «Requiere de espectadores que desempeñen el rol de intérpretes activos, que elaboren su propia traducción para apropiarse la “historia” y hacen de ella su propia historia. Una comunidad emancipada es una comunidad de narradores y traductores». (Rancière, 2010, p. 28).

privilegiados pueden acceder al hecho artístico, convirtiendo al arte en un producto destinado a aquellos que tienen mayor acceso a la cultura y poder económico. Para Huizinga, la separación entre el arte y el juego supone una separación entre un arte exclusivo para aquellos más pudientes y otro más popular, visto como un producto inferior. En esta cuestión, este autor aboga por la reunión del arte con lo lúdico –al igual que sucedía con el germen de la cultura de Occidente: la tragedia griega–, con lo que se democratizaría el arte y se acabaría con la tiranía del autor (Huizinga, 2007, pp. 254-257).

A la hora de hablar de autoría en el videojuego tendríamos a un equipo de programadores y productores que se engloban bajo una compañía que presenta una obra artística que debe ser completada por unos jugadores que realizarán interpretaciones heterogéneas y diferentes. Por ello, al hablar de una producción videolúdica, hablamos de una obra colectiva, ya sea desde su creación por parte de una industria cultural hasta la finalización de la actividad lúdica por parte de sus usuarios. Es decir, una obra que rompe con la figura heroica del artista para convertir el proceso artístico en una obra colectiva desde su producción hasta su completamiento.

**Parte II. Videojuego,
industria y sociedad: el
modelo de Rockstar
Games.**





II. La industria del videojuego: el modelo de Rockstar Games.

Hasta este momento hemos intentado enmarcar teóricamente que se entiende por videojuego. No obstante, nuestra investigación se centra en las principales características de lo que proponemos como la estética del medio videolúdico, sus estrategias de comunicación con la inclusión de herramientas provenientes de otros medios y las principales fórmulas de innovación. A lo largo de esta parte, nos centraremos en el nacimiento de Rockstar Games, los estudios que la comprenden, las principales polémicas generadas en torno a productos de la compañía y los diversos reconocimientos que ha recibido desde su propio ámbito cultural y empresarial hasta la llegada de su producción a los museos e instituciones culturales. En este sentido, queremos destacar que la gran mayoría de la información disponible para la realización de este apartado proviene de distintos medios periodísticos, de páginas web y de alguna publicación de carácter académico y/o divulgativo. Ante la escasa información oficial que existe en dominio público sobre esta compañía videolúdica, y ante la imposibilidad de acceder a informaciones directas de la misma²², hemos optado por recurrir a estas otras fuentes indirectas, destacando las de carácter periodístico.

El ocio electrónico se ha convertido en un agente económico de primer orden. Una industria que genera unos ingresos de miles de

²² En esta línea queremos destacar las palabras del periodista del diario *El País* Pablo Romero en el año 2012, cuando indica que su periódico ha tardado más de cuatro años en conseguir una entrevista con uno de los fundadores de la compañía, además de verse obligados a firmar multitud de cláusulas de confidencialidad. (Romero, 2012).

millones al año²³, y se diversifica entre muchos estratos de la población. Como industria, el juego electrónico, es un generador de mercadotecnia, servicios, y productos derivados, que se presenta a nivel global en forma de aparatos tecnológicos como las consolas, actividades lúdicas en formato *software* o todo tipo de objetos comercializados para alcanzar a un público potencial.

Hay que aclarar que el modelo de la industria videolúdica se asienta en la venta de aparatos tecnológicos e informáticos. Esto no puede separarse de la industria del videojuego, ya que su producción son soportes de *hardware*²⁴ y *software*. En este sentido, las principales creaciones que produce esta industria son: videoconsolas o computadoras –el *hardware* necesario para poder ejecutar un videojuego–, implantando nuevos soportes que amplían el desarrollo tecnológico de la informática y el videojuego; y *software* lúdico o juegos electrónicos. La industria del videojuego se asienta en estos dos pilares, que serán los principales agentes económicos de su mercado. En palabras de José María Villalobos:

Los videojuegos han sufrido una evolución sin precedentes a todos los niveles en su ya de por sí corta historia, evolución que ha logrado colocar a esta industria muy por encima de las demás artes audiovisuales en cuestión de facturación y beneficios, evolución que los ha llevado a tomar las universidades y los museos y a ser considerados un bien cultural reconocido institucionalmente. (Villalobos, 2015, p. 33).

2.1. TIPOS DE COMPAÑÍAS.

Como sucede con otras industrias culturales, el videojuego ha generado una clara especialización empresarial en las diferentes fases

²³ Los datos publicados del año 2017, muestran que es una industria que durante ese año ha generado 108000 millones de dólares, según el informe anual de SuperData sobre la industria. (20 Minutos, 2018).

²⁴ Término usado en la informática para referirse al conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o sistema informático.

de desarrollo de su mercado. Dentro de un sentido meramente productivo, el videojuego, implica la elaboración de mercadotecnia, ventas y servicios del proceso mercantil derivado del ámbito videolúdico. Además, el videojuego ha emergido como productor de un tipo de mercancía orientada a un público masivo y de carácter global (García Frías, 2010, p. 162; Levis, 2013, p. 88).

Al desarrollarse en un entramado industrial, existen una serie de premisas que hay que conocer para entender mejor de lo que hablamos. Así, queremos destacar la existencia de diversas modalidades de empresas y compañías que se encuentran en la industria del videojuego, y de las diferencias que existen entre las funciones que ejercen dentro del entramado industrial y comercial. El investigador José Ángel Garfías Frías (2010, pp. 164-165) realiza un interesante y riguroso repaso a los distintos modelos de empresas de juegos electrónicos que existen, que agrupa alrededor de dos grandes conjuntos diferenciados: las propietarias y las licenciatarias.

Las compañías propietarias son aquellas que se dedican a invertir capital en investigación y desarrollo con la finalidad de diseñar nuevos soportes tecnológicos en donde poder aplicar videojuegos –ya sean consolas de juego, dispositivos móviles o *hardware* informático–. Además, poseen sus propios desarrolladores de *software* para los soportes que inventan. En este grupo de empresas estarían algunas de las más conocidas de la industria como Atari, Nintendo, Sony o Microsoft. Dentro de los productos que generan están las principales videoconsolas del mercado –como Xbox, PlayStation o Nintendo Wii–, y *software* exclusivo para dichas videoconsolas –como *Super Mario Bros*, *God of War* o *Fable*–.

Las compañías licenciatarias se encargan de crear y publicar *software* para las principales plataformas. Su modelo comercial se basa en vender sus productos a las empresas propietarias con la finalidad de recibir un porcentaje de las ganancias por dichos videojuegos, realizados para los soportes existentes. Aunque, también pueden publicar o distribuir juegos desarrollados por otros estudios

más pequeños que colaboran o pertenecen a ellas. Su función sería, pues, producir y distribuir *software*, principalmente, propio o de otras compañías. Entre las más conocidas estarían: Electronic Arts, Capcom, Ubisoft o Take-Two.

La industria del videojuego hoy en día presenta dos tipos de modelo: el estudio, que desarrolla el videojuego, y el distribuidor, que financia a los estudios desarrolladores de los videojuegos, y actúa como un puente a un mercado más grande y a los consumidores gracias a la publicidad y distribución de los videojuegos²⁵. (Tschang & Vang, 2008, p. 13).

Esta estructura nos lleva a una de las principales razones del éxito del medio, las empresas propietarias del *hardware* dependen de la calidad de las licenciatarias y desarrolladoras para obtener ventas. Una situación derivada de la exigencia del mercado de productos de calidad y diversificados. La separación existente entre ambos modelos²⁶ de compañía y servicios, provoca un aumento de la calidad del producto e importantes innovaciones técnicas, estéticas, lúdicas o narrativas. Como indica Diego Levis:

(...) hoy se acepta casi unánimemente que el éxito de una video consola o de un ordenador destinado al entretenimiento depende más de la calidad y atractivo de los programas disponibles que de sus prestaciones tecnológicas. (Levis, 2013, p. 54).

²⁵ En el original: «The videogames industry at present consists of two types of actors: the Studio, which develops the videogames, and the Publisher, which funds the studios' development of the videogames, and acts as bridge to the broader market of retailers and consumers by marketing and distributing the videogames». (Tschang & Vang, 2008, p. 13). Traducción por autor.

²⁶ Si bien es cierto que los creadores del *hardware* también desarrollan *software* propio para sus empresas, la necesidad de libertad creativa hace que muchos estudios pequeños produzcan videojuegos propios que, una vez completados, sean distribuidos por una de las grandes compañías desarrolladoras de *hardware*.

Por otro lado, la preeminencia económica y social adquirida por la industria videolúdica ha permitido que los desarrolladores de *software* se conviertan en el principal motor del medio y de su mercado. La proliferación de ordenadores, consolas y otros soportes en el ámbito privado, ha favorecido el incremento del público con el transcurrir de los años. Los principales desarrolladores, conscientes de este fenómeno, han adquirido paulatinamente una mayor libertad creativa al no tener que producir obras para un único soporte. A causa de esto, la mayoría de los juegos que salen hoy en día al mercado son multiplataformas²⁷.

La nueva situación del mercado ha reforzado la posición de los editores de programas. Conscientes de la relevancia de su papel, negocian licencias con todos los fabricantes y se muestran poco dispuestos a aceptar condiciones restrictivas equiparables a las de periodos anteriores. (Levis, 2013, p. 141).

2.2. LA PRODUCCIÓN DE UN JUEGO ELECTRÓNICO.

Al igual que sucede con otras industrias culturales coetáneas – como el cine, el cómic o el mundo editorial –, el desarrollo de productos videolúdicos se realiza en distintas fases. Se trata de una situación donde confluyen profesionales de distintos ámbitos para dar cabida a lo que, posteriormente, será el producto final: el videojuego. A continuación explicaremos, brevemente, las distintas etapas de creación de un videojuego siguiendo a Ana María Manrubia Pereira (2014, pp. 795-799):

En primer lugar, estaría la fase de diseño de juego. Es el momento en el que se configuran los elementos indispensables que formarán el videojuego. Esta etapa es la de preproducción, que da pie a la producción propiamente dicha del juego.

²⁷ Término aplicado por la industria a aquellos videojuegos que pueden reproducirse en las principales consolas domésticas, en ordenadores personales o en teléfonos móviles.

En segundo lugar, tendríamos la fase del diseño artístico. Es un momento en el que se configuran los cuatro elementos sustentantes de cualquier videojuego: la *historia*, que recogerá todos los personajes o situaciones que se quieren presentar en el aspecto narrativo del producto; el *sonido*, configurándose las voces, sonidos, banda sonora, etc., que se integrarán en la obra; la *interfaz*, que establece cómo se interactuará con el mundo de juego; y los *gráficos*, cuya finalidad será elaborar la visualización y representación de las imágenes que se reproducirán en el *software*.

En tercer lugar, estaría el desarrollo del diseño mecánico. Esto quiere decir la estructura de las posibilidades de interacción y reglas de juego que regirán la actividad. En esta tercera fase de producción, también se configura la *IA*²⁸ del juego, elemento fundamental para el correcto funcionamiento de las normas y el entorno lúdico.

En cuarto lugar, hablaríamos del motor del juego. Este es el sistema que hace funcionar todo el dispositivo, ya que es el encargado de ejecutar las rutinas informáticas que darán lugar a la naturaleza interactiva y audiovisual del juego: gráficos, sonidos, *IA*, narración, etc.

En quinto lugar, se situaría el diseño técnico. Es una fase de producción que se dedica a “convertir” en *software* los anteriores procesos. Se trata de un trabajo cuya finalidad es la de dar forma a todo el desarrollo anterior en una aplicación informática que pueda ejecutarse en el soporte al que se destina.

En sexto lugar, se situaría la etapa de implementación. Este es el momento en el que todos los procesos anteriores se juntan para dar lugar al producto completo. Es una etapa de producción donde se

²⁸ Acrónimo de *Inteligencia Artificial*, es un término que se refiere a las capacidades que tiene el *software* para percibir su entorno y realizar acciones que permitan completar sus objetivos. En el videojuego estaríamos hablando de las posibilidades que el propio juego tiene para responder a las acciones que realiza el jugador.

corrigen errores, se desechan ideas y pulen los últimos detalles del juego.

Una vez completadas estas seis fases de producción, comienzan los procesos de comercialización y difusión del producto²⁹. También supone el inicio de la fase de pruebas del juego electrónico, donde se perfila el *software* lúdico tal y como saldrá al mercado. Para ello, se prepara lo que se conoce como Pruebas Alpha. Estas son un periodo de testeo del producto terminado, en el que un grupo de diseñadores y desarrolladores prueban el juego buscando errores que sean susceptibles de corregirse. Tras esta fase, se establecen las Pruebas Beta. Es un momento en el que las pruebas de errores son desarrolladas por profesionales externos al equipo que produce el juego. Estos trabajadores pueden pertenecer a la compañía o ser contratados solo para analizar ese proyecto. También, en esta fase, estos probadores pueden ser un grupo de aficionados y potenciales consumidores que ayudan a buscar los errores de diseño a cambio de poder probar de forma gratuita el producto. Además, la fase Beta es el momento en el que a nivel legal, el producto adopta las normativas de los países donde se publicará.

Tras todo este proceso, queda el producto terminado con una Gold Master, copia de la que saldrán el resto de copias necesarias. Como indica Manrubia Pereira:

Es la copia definitiva, con esta denominación es como se conoce al juego que se publicará y se enviará a la fábrica para su producción con todo el contenido de arte (diseño de portada, caja etc.) y manuales de usuario. Es el equivalente a la copia máster en el audiovisual. A partir del Gold Master se prepara el tiraje de copias necesarias para la distribución. (Manrubia Pereira, 2014, p. 799).

²⁹ Presentaciones en ferias de la industria, comunicados en prensa, etc. Las informaciones al público sobre la salida al mercado de un videojuego pueden anunciarse uno o dos años antes de la salida al mercado del juego electrónico.

Por otro lado, y no menos importante, tenemos que incidir en la diversificación que existe en la industria videolúdica. La necesidad de realizar las distintas fases de producción que hemos indicado, obliga a las compañías productoras de *software* a tener que diversificar sus esfuerzos y especializarse en los distintos procesos de producción que hemos indicado. Ya de por sí, el desarrollo de los gráficos, sonido, IA o narración de un videojuego se suelen desarrollar por distintos equipos o estudios dentro de una única productora. Esto es un elemento consustancial de la propia industria, especialmente desde la década de 1990. La dificultad que entraña la creación de un videojuego obliga a que el equipo que trabaja en él tenga labores especializadas debido a su naturaleza multimedia y audiovisual. Hoy en día, la producción de un juego electrónico requiere de un equipo multidisciplinar y altamente diversificado³⁰, con la finalidad de ofrecer el mejor producto posible a sus potenciales clientes, siguiendo la tendencia deslocalizadora dominante dentro de las industrias creativas contemporáneas (Tschang & Vang, 2008, pp. 7-8).

2.3. EL MODELO DE ROCKSTAR GAMES.

La compañía Rockstar Games, Inc., es una empresa desarrolladora y editora de videojuegos localizada en la ciudad de Nueva York, Estados Unidos. Su modelo de compañía sería mixto, ya que es productora y desarrolladora de *software* videolúdico. Por lo tanto, se encarga de realizar sus propios contenidos y juegos electrónicos, pero también da soporte económico y publica obras de otros estudios (Tschang & Vang, 2008, p. 20). Fue fundada en 1998 como filial o subsidiaria de Take-Two Interactive³¹, además de ser

³⁰ Una diversificación que además de operacional también suele ser local. Una gran empresa productora, como es el caso de Rockstar Games en nuestra investigación, utiliza estudios que se sitúan en distintas ciudades del globo, haciendo su parte correspondiente del trabajo bajo la coordinación de un estudio que dirige el proyecto, pero con autonomía respecto al resto.

³¹ Take-Two Interactive es una empresa estadounidense desarrolladora y distribuidora de videojuegos, propietaria de las empresas 2k y Rockstar Games, que actúan como subsidiarias y filiales.

reconocida como sucesora –y heredera– de la empresa BMG Interactive (*Telecompaper*, 1998; *MCV*, 2008; *IGN*, 2013).

En mayo de 1998, Take-Two realizó un proceso de adquisición de la compañía británica BMG Interactive a su empresa matriz BMG Entertainment (*Telecompaper*, 1998; Johnston, 2000b; *IGN*, 2013). A causa de ello, la empresa americana se convirtió en la propietaria intelectual de importantes *IP*³², entre las que destaca *Grand Theft Auto*. En el proceso de fusión, los ejecutivos de BMG, Sam Hauser, Dan Houser, Jamie King y Terry Donovan se trasladaron a Nueva York como empleados de Take-Two. No obstante, en diciembre de ese mismo año (1998), estos cuatro desarrolladores deciden fundar Rockstar Games, como empresa subsidiaria de Take-Two, especializada en la realización de producciones videolúdicas de alto nivel (*Take-Two Interactive*, 1999; *MCV*, 2008; Goldberg, 2013; *IGN*, 2013; *Design Museum*, 2016). Este enfoque dirigido a la realización de productos de alta calidad, obligó a que la propia empresa se viera obligada a ir adquiriendo distintos estudios que le permitieran suplir las carencias que poseían y ayudaran a la diversificación de su producto. Take-Two. Desde entonces, la compañía madre, ha ido realizando toda una serie de adquisiciones de estudios y empresas de videojuegos que han sido integradas en la estructura de Rockstar.

A lo largo de los años siguientes, el trabajo de esta compañía ha dado lugar a producciones de gran calidad, destacando la enorme libertad creativa que la ha caracterizado desde su nacimiento. Además, debemos indicar que gran parte de su éxito proviene, no solo de su labor de desarrollo y producción de *software*, sino del trabajo de muchos de los estudios subsidiarios que se engloban bajo el sello Rockstar. De esta manera, se ejemplifica el proceso de especialización y deslocalización que existe en la industria del videojuego, diversificando en diferentes estudios y empresas los distintos procesos

³² Término derivado del acrónimo de *Intellectual Property* (propiedad intelectual). Se ha convertido con el paso del tiempo en la palabra con la que se relaciona, dentro de la industria de los videojuegos, con cada saga o serie relacionada por una compañía. Hoy en día, es habitual usar este concepto como fórmula de designación de los distintos videojuegos que aparecen en el mercado.

y etapas que deben producirse antes de la salida al mercado de un videojuego. En palabras de Ted Tschang y Jan Vang:

Algunos de los más importantes distribuidores tienden a adquirir estudios (para el desarrollo de sus propias operaciones) que se distribuyen a lo largo de todo el mundo. Por ejemplo, Take-Two Interactive, posee estudios en varias ciudades de Estados Unidos, incluyendo Boston, San Luis, las afueras de Baltimore, y todos los estudios dependientes de Rockstar Games (...), incluyendo algunos en Leeds, Londres, Edimburgo, Viena, Toronto y San Diego³³. (Tschang & Vang, 2008, p. 24).

En este sentido, para comprender la labor de una compañía como Rockstar Games, debemos detenernos en la estructura, los procesos de trabajo y las innovaciones de los estudios que la comprenden. En las siguientes páginas intentaremos contextualizar y analizar los distintos estudios y compañías que se engloban bajo el sello, parándonos en los dos principales sobre los que se ha construido la compañía: Rockstar North, que ha servido desde su integración en el sello como el estudio responsable de la calidad y dirección de los distintos proyectos y producciones de la empresa; y Rockstar San Diego, responsable del desarrollo de los motores de juego y del *software* que ha dado a la producción de Rockstar su imagen audiovisual y sus principales mecánicas lúdicas.

2.3.1 Rockstar North: DMA Desing Limited y el germen de Rockstar Games y *Grand Theft Auto*.

La labor de Rockstar Games no puede ser separada de la de Rockstar North, un estudio británico afincado en Edimburgo, que es el

³³ En el original: «Some large publishers have tended to acquire studios (for their internal operations) that were operating in locations all over the world. For example. Take-Two Interactive, has studios and cities in the US, including Boston, St. Louis, the outskirts of Baltimore, and all the subsidiary studios of Rockstar Games (...), including ones in Leeds, London, Edinburgh, Vienna, Toronto and San Diego». (Tschang & Vang, 2008, p. 24). Traducción por autor.

principal desarrollador de la compañía y el creador de su *IP* más reconocida: *Grand Theft Auto*. Este estudio escocés es el germen de la compañía y ocupa en la actualidad un lugar principal en el organigrama de la misma, debido a que es el responsable de la dirección artística y creativa de sus productos.

Rockstar North nace como Acme Software en el año 1984 –casi quince años antes de la fundación de Rockstar Games–. Sus fundadores fueron cuatro estudiantes de informática escoceses: Dativ Jones, Russel Kay, Steve Hammond y Mike Dailly. Desde ese año, empiezan a desarrollar *software* para los soportes Amiga 1000, Sinclair Spectrum y Commodore 64 (Dailly, 2004-2006; *IGN*, 2013).

A partir de 1987, la empresa cambia su nombre por el de DMA Design. Es en este periodo cuando consigue su primer gran éxito comercial: *Lemmings*, en 1991. Este juego se configura como un dinámico puzzle, desarrollado para Amiga, y sus cifras de ventas resultaron ser extraordinarias para la época: más de 15 millones de copias vendidas, además de recibir múltiples portabilidades³⁴ para otras consolas y soportes (Dailly, 2004-2006; *NowGamer*, 2010; *IGN*, 2013). El éxito de este videojuego también supuso el posterior desarrollo de numerosas continuaciones y secuelas de la saga. A consecuencia de esto, se incrementó el personal de la compañía y, la misma, se expandió gracias a la creación de un estudio propio de captación de movimientos y de una división dedicada a la composición de música para sus videojuegos (DMA Music).

Hasta 1994, su principal distribuidor fue la compañía británica Psygnosis. A partir de ese año, y tras la quiebra de esta, DMA se vio obligada a buscar un nuevo distribuidor, encontrándolo en Nintendo y firmando un contrato de exclusividad por el cual desarrollaban *software* videolúdico para la compañía nipona (Dailly, 2004-2006; *IGN*, 2013). Los inicios de esta colaboración no resultaron

³⁴ Las portabilidades son adaptaciones de un videojuego concreto y desarrollado para un sistema operativo a otro distinto, ya sea una videoconsola o programa informático diferente.

especialmente fructíferos para los escoceses: problemas de cancelaciones –como el de *Unirally* en 1994³⁵–, cambios de soporte³⁶, y continuos retrasos provocaron que el estudio no pudiese presentar importantes novedades en ese periodo.

Este clima de caos provocó que DMA empezase un nuevo proyecto a partir de 1995: *Race 'n' chase* (Dailly, 2004-2006; Ransom-Wiley, 2011; *IGN*, 2013). Su salida al mercado se produjo en octubre de 1997 bajo un nuevo nombre –*Grand Theft Auto*–, para Microsoft Windows. Este videojuego supuso un enorme éxito para el estudio, tanto de público como de crítica, y dio lugar a una de las series videolúdicas más reconocidas y prestigiosas del medio (*NowGamer*, 2010; *IGN*, 2013).

A consecuencia de este reconocimiento, la empresa británica Gremlin Interactive adquirió a DMA por más de 4.000.000 de libras en el año 1997 (*Develop*, 2008). Bajo su nueva empresa madre, DMA, produjo otras tres *IP*: *Space Station Silicon Valley* en 1998, *Tanktics* en 1999 y *WildMetal Country*. También, en 1999, la compañía francesa Infogrames adquirió Gremlin Interactive por 24 millones de libras (Ingham, 2008).

DMA perdió muchos de sus trabajadores, que se fueron a Rockstar Games al crearse esta nueva compañía, en 1998. Esta migración de empleados supuso que muchos de las portabilidades de juegos de DMA a otros soportes quedaran inacabadas. En el año 1999 DMA Design fue adquirida por Take-Two Interactive por 11 millones de dólares, pasando a trabajar en proyectos liderados y desarrollados por el sello Rockstar Games. Su primer trabajo importante bajo la

³⁵ Su título cambiaría para el mercado estadounidense por el de *Unireacers*.

³⁶ En la creación de este juego se sucedió un cambio en el desarrollo de la principal consola de Nintendo: la conocida como Nintendo 64. El cambio de soporte, el incremento de las posibilidades de la nueva máquina y su capacidad de procesamiento provocó que DMA Design tuviera que hacer cambios constantes en su producto. A consecuencia de las modificaciones de soporte, como se ha indicado, se tuvieron que realizar múltiples variaciones que provocaron retrasos a la hora de publicar el videojuego.

nueva dirección fue uno de los juegos más influyentes de la historia del medio: *Grand Theft Auto III*, cuya salida al mercado se produjo en octubre de 2001 (MCV, 2008). A causa de esto, el estudio escocés se integra finalmente en el organigrama corporativo de Rockstar Games y cambia su nombre por el de Rockstar North (IGN, 2002a).

Desde la salida al mercado de la tercera entrega de la saga *Grand Theft Auto*, Rockstar North es en uno de los pilares creativos de Rockstar Games, convirtiéndose en el estudio donde se han desarrollado todos los videojuegos pertenecientes a la serie *GTA*. Esto significa que esta empresa es la que se encarga de la dirección del proyecto y del control de calidad del mismo. Dentro del organigrama de la compañía, Rockstar North es el estudio que lidera los proyectos videolúdicos, enfocándose al control de calidad, la estructura narrativa, la creación de personajes y la concepción de todas las acciones lúdicas. Por otro lado, ha sido el estudio que más críticas sociales y políticas ha recibido a lo largo de la historia de la compañía debido, en gran medida, a su papel en el desarrollo de la saga *Grand Theft Auto* y su acercamiento maduro y adulto al juego electrónico.

2.3.2. Rockstar San Diego: Angel Studios y el desarrollo de la estética y mecánicas de juego de Rockstar Games.

El segundo pilar sobre el que se asienta Rockstar Games es el estudio conocido como Rockstar San Diego. Afincado en Carlsbad, California, sus orígenes se remontan a 1984, cuando se crea Angel Studios, Inc., compañía fundada por el artista y empresario colombiano Diego Angel. Durante la década de 1980, este estudio se centró en desarrollar imágenes generadas por ordenador y efectos visuales para la industria audiovisual (Bigelow, 2001, Hester, 2018; *Hobby Consolas*, 2018, p. 90). Ejemplos de su trabajo fueron las animaciones del filme *The Lawnmower Man* o el videoclip de Peter Gabriel *Kiss That Frog*, ambos del año 1992. Esto supuso un éxito de crítica y numerosos premios a la calidad de sus imágenes y efectos visuales (Holt Brummelkamp & Smith, 1995, Hester, 2018; *Hobby Consolas*, 2018, p. 90).

En la década de 1990, Angel Studios colaboró con la compañía tecnológica Silicon Graphics. Su trabajo sorprendió al empresario Genyo Takeda, directivo de la empresa japonesa Nintendo, provocando que esta le ofreciese al estudio californiano un contrato para ayudar en el desarrollo de la consola Nintendo 64. Como consecuencia, Angel Studios entra en el mercado de los videojuegos y crea sus primeros *softwares* videolúdicos: los juegos deportivos *Major League Baseball* (1998) y *Slugfest* (1999). Ambos aclamados por la crítica, pero que supusieron una negativa de Diego Angel a seguir creando juegos de esta índole (Holt Brummelkamp & Smith, 1995, Bigelow, 2001, Hester, 2018; *Hobby Consolas*, 2018, p. 90-91).

En 1997, Angel Studios fue contratada para desarrollar una portabilidad de *Resident Evil 2* de la plataforma PlayStation a Nintendo 64 (Meynink, 2000). Esto supuso un enorme éxito para la compañía californiana, ya que era la primera vez que la empresa japonesa Capcom colaboraba con un estudio de videojuegos no japonés (Hester, 2018, Linneman, 2018). También en este periodo, la empresa empieza a desarrollar contenido propio, priorizando la creatividad y la calidad del producto. Fruto de este trabajo surgió *Midtown Madness* en 1999, para los ordenadores con sistema operativo Microsoft Windows. Su salida al mercado atrajo las miradas de la industria sobre el estudio de Diego Angel. A partir de este momento, uno de sus principales clientes fue Rockstar Games (Perry, 2000; Robinson, 2010).

En noviembre de 2002, Take-Two anunció que había adquirido Angel Studios por unas cifras cercanas a los 34,7 millones de dólares. Así, Angel Studios y sus trabajadores pasaron a formar parte de la estructura de Rockstar Games bajo el nombre de Rockstar San Diego (Calvert, 2002; *Gamasutra*, 2002a; Rogers, 2004). En el momento de su adquisición, el estudio tenía ofertas de tres importantes compañías: Microsoft, Activision y Take-Two. No obstante, la elección de esta última resultó más conveniente para Angel Studios, ya que les

garantizó la libertad creativa que deseaban gracias a su introducción dentro del sello Rockstar Games (Hester, 2018).

Su primer trabajo bajo su nueva denominación fue el videojuego *Red Dead Revolver*, que rememoraba la estética y el mundo del spaghetti western. Esto supuso el nacimiento de la serie *Red Dead* que, con posterioridad, ha sido una de las *IP* más reconocidas y prestigiosas de Rockstar Games (Perry, 2004; Robinson, 2010; Hester, 2018; *Hobby Consolas*, 2018, p. 90).

Desde el año 2004, Rockstar San Diego desarrolla el RAGE Technology Group, un equipo dentro del estudio que se encarga de crear, mejorar y desarrollar el motor de juego y gráfico de Rockstar Games: el Rockstar Advanced Game Engine (RAGE, por su acrónimo en inglés), soporte principal de todos los videojuegos creados por Rockstar Games. Este motor fue estrenado con el videojuego *Rockstar Games Presents Table Tennis* –también desarrollado por Rockstar San Diego– en el año 2006 (Klepek, 2016; Loveridge, 2016; Linneman, 2017).

Esta situación preeminente dentro de la estructura de Rockstar también ha hecho que numerosas polémicas salpiquen a este estudio, la mayoría de ellas referidas al clima laboral de la compañía en las fases finales y de implementación de contenidos en el motor de juego. Las jornadas maratónicas de horas extra y el poco tiempo personal en las fases finales de producción de los videojuegos de Rockstar han provocado constantes demandas en contra de la empresa de San Diego por parte de algunos trabajadores. En el año 2010, las mujeres de un grupo de empleados del estudio escribieron una carta abierta donde denunciaban las pobres condiciones de trabajo desde el año 2009 –precisamente cuando se realizaban las fases finales y de implementación del juego *Red Dead Redemption* y tras retrasar su salida al mercado por motivos artísticos– (Branwell, 2010; Clayman, 2010). Antiguos empleados se sumaron a esta denuncia explicando su apoyo a la denuncia contra estas condiciones laborales, y provocando que la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juego

(International Game Developers Association) denunciara esta situación como una clara muestra de explotación laboral (McWherton, 2010). Esta situación muestra la presión elevada de la industria para poder presentar un producto dentro de los años fiscales de las compañías, y de los principales distribuidores sobre los estudios más pequeños –incluso sobre algunos que tienen plena libertad creativa y la posibilidad de retrasar sus lanzamientos– para que estos terminen sus juegos dentro de un plazo establecido.

2.3.3. Los otros estudios pertenecientes a la compañía Rockstar Games.

Además de estos dos estudios que acabamos de presentar, hay otros que se integran dentro del sello Rockstar cuya labor es la de ampliar la diversificación de la compañía dentro del modelo empresarial que predomina en la industria videolúdica. En este sentido, Rockstar Games ha adquirido diferentes estudios con la finalidad de suplir carencias en su propia estructura interna. A lo largo de las siguientes páginas haremos un pequeño repaso de estos estudios subsidiarios y su labor específica dentro del organigrama del sello Rockstar Games.

2.3.3.1. Rockstar Toronto.

Rockstar Games Toronto ULC, es un estudio subsidiario de esta empresa, asentado en la localidad de Oakville, Ontario, Canadá. Nace en el año 1988 como Imagexcel, produciendo juegos como *Techno Cop* en 1988, *The Ultimate Ride* en 1990 o *Quarantine* en 1994 (Wikipedia). En el año 1995, este estudio es comprado por Alternative Reality Technology (ART), subsidiaria de Game Tek. Como consecuencia de esta adquisición será renombrada Game Tek Canada (O'Connor, 2015; Soete, 1997). En julio de ese mismo año, surgieron informaciones de que Take-Two había adquirido distintas propiedades de Game Tek, entre las que se incluían ART y Game Tek Canada (Johnston, 2000). A principios de 1999, Game Tek Canada pasa a integrarse formalmente en el sello de Rockstar Games, cambiando su

nombre por el de Rockstar Canada. Sus primeras producciones bajo esta denominación fueron dos expansiones de contenido para *Grand Theft Auto: Grand Theft Auto London 1969* y *Grand Theft Auto London 1961* (Zwiezen, 2017). Por otro lado, gran parte de su labor fue desarrollar portabilidades de otros juegos desarrollados y publicados por Rockstar a otros soportes y consolas, como es el caso de *Max Payne*. En 2012, Rockstar Toronto se fusionó con Rockstar Vancouver, dando como resultado un único estudio: Rockstar Toronto. Esta fusión fue, en parte, financiada por el gobierno de Ontario (Hillier, 2012; Liebl, 2012; Lien, 2012, Yoon, 2012). Desde entonces, el estudio se ha dedicado a colaborar con las demás empresas que comprenden el sello Rockstar para crear sus videojuegos de última generación, además de producir la portabilidad de *Grand Theft Auto V* a los ordenadores con sistema operativo Microsoft Windows, una versión que ha sido aclamada por la crítica especializada (Edwards, 2015, Makuch, 2015).

2.3.3.2. Rockstar Lincoln.

Rockstar Lincoln Limited es un estudio videolúdico asentado en Lincoln, Inglaterra, siendo subsidiaria de Rockstar Games. Surge en 1992 con el nombre de Spidersoft Limited, y fue fundada por Steve Marsden, David Cooke y Andrew Hewson (Hewson, 2016, p. 208). Estos tres hombres eran programadores y editores videolúdicos desde los años ochenta, trabajando para los sistemas ZX Spectrum. En el momento de su nacimiento, los esfuerzos del estudio se centraron en desarrollar portabilidades y adaptaciones de otros juegos publicados por diversas compañías (Hewson, 2016, p. 203). En junio de 1998, Take-Two adquirió Spidersoft –cuyo nombre en el momento era Tarantula Studios–. Sus funciones en la nueva empresa no se separarían de lo que ya realizaban previamente: portabilidades y adaptaciones, aunque en esta ocasión centrándose solo en las videoconsolas portátiles de la compañía japonesa Nintendo (Johnston, 2000a). A partir del año 2002, Tarantula Studios se convierte en miembro del sello Rockstar Games, convirtiéndose en subsidiaria de esta y cambiando su nomenclatura por Rockstar Lincoln (Forde,

2017). Sus nuevas funciones desde ese momento son diversas: desde el desarrollo de localizaciones videolúdicas de entornos hasta la realización de pruebas y análisis de productos, como probador y testador de calidad de los videojuegos producidos, desarrollados y publicados por Rockstar Games.

2.3.3.3. Rockstar Leeds.

Otro de los estudios de Rockstar Games. Nace como Möbius Entertainment en el año 1997, fundada por Gordon Hall, Jason McGaan, Dave Box e Ian J. Bowden, en Leeds, Inglaterra (Harris, 2004). Su principal ocupación era el desarrollo en exclusividad de videojuegos para consolas y soportes. En sus inicios, Möbius Entertainment, firmó con The 3DO Company un acuerdo para trabajar como desarrolladores de diversos juegos para la videoconsola Game Boy Advance de Nintendo (Harris, 2001; Harris, 2002; Provo, 2001; Satterfield, 2002). No obstante, The 3DO Company declaró la bancarrota en mayo de 2003, provocando que Möbius realizase diversas adaptaciones de videojuegos de Game Boy Advance para compañías como Microsoft, Electronic Arts y Lego Interactive (Harris, 2003; Harris, 2003a). En el año 2004, Take-Two Interactive adquiere a Möbius Entertainment. En el acuerdo de compra, se especificaba que dicho estudio pasaría a formar parte de Rockstar Games y cambiaría su nombre por el de Rockstar Leeds (Burnes, 2004; Calvert, 2004; Fahey, 2004). Desde esa fecha, este estudio sigue dedicándose a desarrollar videojuegos para soportes móviles, principalmente para Game Boy Advance y PlayStation Portable (Burnes, 2004). Además, su producción se diversificó al realizar portabilidades y adaptaciones de otros juegos de Rockstar Games a soportes, y empezar a crear contenido propio, como los videojuegos *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* o *Grand Theft Auto: Vice City Stories* –desarrollados conjuntamente con Rockstar North y funcionando como precuelas³⁷ de los videojuegos *Grand Theft Auto*

³⁷ Término que se usa para aludir a una obra narrativa que relata situaciones acontecidas previamente a las de una obra ya existente.

III y *Grand Theft Auto: Vice City*, respectivamente– (Bramwell, 2006; Castro, 2005; Reed, 2005; Loughrey, 2006). Estas versiones portátiles de la aclamada serie de Rockstar Games, *GTA*, fueron muy bien recibidas por la crítica y la prensa especializadas (Hong, 2005; Reed, 2005; Ransom-Wiley, 2006). Desde su integración en el organigrama de Rockstar Games, esta empresa se centra en desarrollar portabilidades y desarrollo de videojuegos y *APP*³⁸, recibiendo numerosos premios y reconocimientos en este ámbito.

2.3.3.4. Rockstar London.

Este estudio, a diferencia de los anteriormente presentados, fue creado *ex-novo* por Rockstar Games. Localizado en Londres, sirve como sede principal para la distribución europea de los productos de Rockstar (Carless, 2005; Loughrey, 2005). Desde su nacimiento, solo ha realizado un único videojuego, la secuela de la *IP Manhunt*. Además, de realizar portabilidades y colaboraciones con otros estudios pertenecientes al organigrama de Rockstar en el desarrollo de los últimos juegos presentados por la compañía (Totilo, 2011a). Su labor se centra en el desarrollo de contenido publicitario y empresarial para todos los productos de Rockstar Games en el mercado europeo.

2.3.3.5. Rockstar New England.

Fundada en 1999 como Mad Doc Software, LCC en Andover, Massachussets, se trata de otro estudio que se engloba bajo el sello y el organigrama de Rockstar Games. Hoy en día, su sede se encuentra en la ciudad de Ballarvale, Massachussets (Geddes, 2008, *The Andover Townsman*, 2007). Desde su fundación, se especializó en el desarrollo de videojuegos del género de estrategia, como *Star Trek: Armada*, o *Call to Power*. Su primer gran éxito llegó con la saga *Empire Earth* (Morrissey, 2001; Butts, 2002; Adams, 2005; Molan,

³⁸ Término que se usa para designar a determinados tipos de programas informáticos. *APP* deriva del vocablo en inglés *application*. Hoy en día, se usa comúnmente para designar todo tipo de programas informáticos diseñados para los teléfonos móviles inteligentes, ya sean de carácter lúdico o productivo.

2007). En el año 2007 Rockstar Games anunció que su juego *Bully* (2006), estaba siendo objeto de una adaptación, por parte de Mad Doc Software, para las consolas Xbox 360 y Wii. Esta versión saldría al mercado en 2008 con el nombre de *Bully: Scholarship Edition*, con nuevos contenidos que ampliaban la jugabilidad del original. La adaptación sería realizada también para el sistema operativo Microsoft Windows, y fue aclamada por la crítica (Grant, 2007; Anderson, 2008; Bramwell, 2008; Taylor, 2008).

En 2008, Take-Two Interactive anunció que había adquirido Mad Doc Software y que pasaría a formar parte del organigrama de Rockstar Games. A partir de su compra, su nombre cambiaría por el de Rockstar New England (Androvich, 2008; Kietzmann, 2008; Sinclair, 2008). Desde su inclusión en el sello Rockstar, esta empresa ha trabajado con otros estudios del sello para el desarrollo de nuevos videojuegos, como *Grand Theft Auto IV*, *Red Dead Redemption*, *L.A. Noire* o *Grand Theft Auto V*, sirviendo como probador de los mismos y ayudando al desarrollo de las mecánicas lúdicas de estos juegos.

2.4. EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS.

La industria del videojuego se ha transformado en una de las más importantes a nivel comercial de nuestra sociedad. Ya hemos observado que genera unas ganancias que llegan a miles de millones de euros al año, convirtiéndose en la industria cultural que más factura en el mundo. A este respecto, Benito García (2005, p. 2) informa de que: «El mercado de los videojuegos es uno de los sectores emergentes de la industria de la comunicación y del entretenimiento. Su facturación supera ya a la del cine en algunos países» (Benito García, 2005, p. 1). Por otro lado, las nuevas posibilidades de *hardware* –teléfonos móviles, tabletas electrónicas, computadoras personales, videoconsolas– han permitido que nuevas formas de *software* lúdico se integren con facilidad en las redes sociales, las páginas web o las aplicaciones para móviles. En este sentido, muchos de estos videojuegos son de carácter exclusivo y han fomentado el uso

y disfrute de estos soportes, además de ser un producto válido para todo tipo de público. En esta línea, Tony Mott afirma que:

La verdadera revolución del medio no llegó cuando “Space Invaders” salió al mercado, o más tarde, cuando la tecnología fue capaz de producir en nuestras pantallas mundos realistas en tres dimensiones; sino cuando las empresas de videojuegos miraron más allá del «hombre joven» al que dedicaban todas sus atenciones. (...) hay videojuegos para todo el mundo, sin tener en cuenta la edad, el sexo o la clase social. (Mott, 2011, p.9).

Al analizar los datos de la Memoria anual de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) del año 2008, Isaac López Redondo nos indica que:

En España, los datos al respecto son más que reveladores. Precisamente, el consumo de videojuego supuso en 2008 un 57% del total del ocio audiovisual, por delante de sectores como el cine, las películas en DVD o la música grabada. (López Redondo, 2014, p. 103).

Teresa Pintado Blanco y Joaquín Sánchez Herrera, utilizando los datos del año 2009, nos explican que, al menos, una cuarta parte de la población española es consumidora del mercado videolúdico³⁹. Además, nos informan de que, como industria cultural, el videojuego se encuentra ampliamente diversificado, con una oferta orientada a grupos sociales variados y a personas de cualquier edad. En este sentido, la producción videolúdica se encuentra agrupada en torno a tres macrogrupos totalmente diferenciados. Estos, serían:

³⁹ En esta línea, nos indican que :

Más de diez millones de personas en España, casi un cuarto de la población, se declara aficionada a los videojuegos. (...) Uno de cada tres hogares cuenta con, al menos una videoconsola (aDeSe, 2009). El ocio electrónico avanza a un ritmo imparable, ganando madurez y seduciendo a nuevos públicos. (Pintado Blanco & Sánchez Herrera, 2009, p. 17).

-Público infantil: niños y niñas que en muchos casos se inician en el videojuego a través de los hermanos mayores o incluso los padres. En ocasiones, empiezan a utilizarlo como forma de aprendizaje o herramienta educativa, y es por este motivo que en los colegios hay ya en la actualidad juegos disponibles para los más pequeños. (...)

-Adolescentes: es el público tradicional, aunque el porcentaje de chicas que utilizan en la actualidad los videojuegos ha aumentado considerablemente. (...)

-Adultos: es un público que ha aumentado mucho en los últimos años. Esto ha hecho que la temática de los videojuegos haya cambiado, con el fin de interesar a ese target; hasta el punto de disponer, por ejemplo, de videojuegos para ejecutivos. En ocasiones, los juegos están diseñados para que sean utilizados en familia, o que un padre los utilice con sus hijos. (Pintado Blanco & Sánchez Herrera, 2010, pp. 20-21).

Con el paso del tiempo se ha observado como el videojuego se ha convertido en una propuesta de ocio válida para cualquier grupo de mercado. En este sentido, es importante indicar que quienes jugaban a videojuegos siendo adolescentes, continúan haciéndolo siendo adultos. Una cuestión que es uno de los principales motivos del gran aumento de propuestas lúdicas destinadas a distintos grupos de edad (Rodrigo Martín & Rodrigo Martín, 2010, p. 274).

En su investigación, Teresa Pintado Blanco y Joaquín Sánchez Herrera presentan dos grupos específicos que han aumentado significativamente el uso de juegos electrónicos, por lo que creemos que es importante indicarlo en estas páginas. Para estos autores, dos de los principales sectores en crecimiento del videojuego serían el público femenino y la tercera edad.

El público femenino, se ha convertido en uno de los principales agentes del mercado en los últimos años. La diversificación de géneros y temáticas, la existencia de videojuegos para cualquier tipo de dispositivo –videoconsolas, teléfonos, ordenadores– y la generalización de Internet han convertido al público femenino en uno

de los más activos del medio. Los géneros preferidos por las mujeres son las aventuras gráficas, los *arcades* y los simuladores (Pintado Blanco & Sánchez Herrera, 2010, p. 22).

En lo que respecta a la tercera edad, debemos indicar que es un público que ha crecido con los años –algo imposible de concebir hace escasamente un par de décadas–. El videojuego, para este grupo de edad, se ha convertido en una herramienta de socialización –tanto con gente de su misma edad como con la generación de sus nietos–, que fomenta el envejecimiento activo –gracias a propuestas videolúdicas que buscan que el usuario realice acciones psicomotrices que se reflejan en la pantalla–, y un método de entretenimiento que puede usarse en cualquier lugar, además de una fórmula de iniciación en el uso de la informática y el mundo digital –gracias a la difusión de los móviles y la tecnología digital– (Pintado Blanco & Sánchez Herrera, 2010, p. 24).

El desarrollo y popularización de Internet también supuso un cambio significativo para la conversión definitiva del videojuego en un producto global y asequible para todo tipo de consumidores. Las nuevas posibilidades comunicativas de la red, unidas a la naturaleza digital del medio, han permitido una expansión de su mercado y la integración de los videojuegos en soportes como páginas web, redes sociales o aplicaciones para terminales móviles, entre otros. Además, han permitido el surgimiento de importantes comunidades de usuarios que comparten experiencias, creaciones videolúdicas o informaciones sobre el medio. A este respecto, Tony Mott afirma:

(...) estamos viviendo en una época especialmente convulsa, en la que se está fraguando la transformación de los videojuegos más importantes de la historia. Tened en cuenta el impacto de los juegos sociales a través de Facebook, la posibilidad de que los usuarios creen sus propios contenidos, las oportunidades que tienen los creadores de juegos independientes y la increíble diversidad de opciones que ofrece la descarga de contenido (antaño, hacerse con los videojuegos nuevos implicaba largas esperas entre cada

lanzamiento y, luego, tener que ir a la tienda; hoy en día, puedes bajarte contenidos nuevos cada día directamente a tu ordenador). (Mott, 2011, p. 7).

Para el correcto desarrollo de este mercado, se necesitan diversos canales de distribución. Al igual que sucede con otras industrias culturales, y tras la popularización de la Red, el videojuego se distribuye, principalmente, a través de tres canales diferenciados: el tradicional, el *online*, o uno que aglutine los dos anteriores. Sonia Carcelen García y Juan Carrillo Marqueta investigaron los principales métodos de distribución de los productos videolúdicos e indican que estos tres modelos se encuentran claramente diferenciados pero son complementarios:

- Canal de distribución tradicional u *offline*. En este modelo, el cliente tiene que acudir a un formato de tienda tradicional (gran superficie o establecimiento especializado) y comprar allí físicamente el videojuego. [...]

- Canal de distribución *online*. En los últimos años, la mejora de los accesos a Internet, a través de la banda ancha fija o móvil, así como el aumento de su cobertura, han hecho posible el desarrollo y crecimiento de plataformas que permiten descargar contenidos digitales. El canal *online* permite acceder de manera más cómoda a determinadas plataformas de videojuegos y seleccionar, comprar y descargar aquellos títulos o ampliaciones de los mismos que más interesen al usuario, todo ello sin moverse de su casa.

- Canal de distribución mixto. Combina parte de los dos modelos anteriormente explicados, ya que el cliente se conecta a Internet, busca una tienda *online* donde comprar un videojuego y, posteriormente recibe en formato físico el título que ha adquirido. (Carcelen García & Carrillo Marqueta, 2010, pp. 139-140).

En los últimos años, las estrategias comerciales del mercado han incrementado las ventas *online*. Gracias al mencionado crecimiento del uso de la Red, las compañías de videojuegos han desarrollado un importante entramado de venta y distribución comercial a través de la

descarga de contenidos adicionales para videojuegos –también conocidos como *DLC*⁴⁰–. Las nuevas generaciones de consolas surgidas desde 2006 incluyen la posibilidad de conectarse *online* y participar de la experiencia de juego con otros jugadores, de cualquier parte del mundo. A su vez, esta conexión permanente ha permitido nuevos métodos de explotación comercial a través de los contenidos descargables. «Uno de los principales usos de la distribución digital es la descarga de contenidos de videojuegos: o bien el juego completo, ampliaciones del mismo o contenidos extra como canciones, vestuario de personajes, etc.» (Carcelen García & Carrillo Marqueta, 2010, p. 147).

El mercado digital *online* ha encontrado en el videojuego un socio que potencia la proliferación del primero. Al ser un producto eminentemente digital y que no posee un soporte tradicional preestructurado⁴¹, su distribución a través de Internet se entiende como una prolongación natural del producto que se mercantiliza: información digital. El mercado *online* de videojuegos se configura como una conclusión lógica de su distribución y desarrollo, donde los productores de la obra pueden vender su producto directamente a sus clientes potenciales sin la necesidad de la distribución tradicional y con inmediatez.

Sonia Carcelen García y Juan Carrillo Marqueta (2010, pp. 153-155), se detienen a explicar cuales son las principales ventajas de este modelo de venta, e indican que elimina y/o reduce los costes de la

⁴⁰ Acrónimo de *Downloadable Content*. Se trata de un contenido descargable que amplía las misiones, objetos o PNJ (personajes no jugador) con los que interactuar dentro del *software* lúdico.

⁴¹ Hoy en día, la distribución de videojuegos se puede realizar a través de un formato digital. Esto no siempre ha sido así: en los años setenta, cuando nacen los videojuegos, estos se encontraban dentro de grandes máquinas recreativas; en los años ochenta, con la proliferación de las videoconsolas domésticas de Nintendo y Sega, los videojuegos se reproducían por medio de cartuchos que se insertaban dentro de la consola; en los años 90, con la llegada del CD-Rom, este se convierte en el principal soporte de distribución de los videojuegos. No es hasta la llegada de la década de los 2000, cuando los juegos empiezan a distribuirse en formato digital, modelo que hoy en día es uno de los principales activos del mercado videolúdico.

fabricación, distribución o almacenamiento del producto final; hace innecesarios a los intermediarios; su disponibilidad es global, gracias a su distribución a través de Internet; se prestan a una fácil distribución al no necesitar copias físicas; y abren la posibilidad de presentar propuestas más creativas y originales gracias a unos costes más bajos. Por otro lado, también enumeran los principales inconvenientes de este modelo de mercado: la piratería, porque la copia digital es más fácil de reproducir y distribuir a través de la Red sin pérdida de calidad; el descenso de ventas en los canales de distribución tradicionales, provocando que los establecimientos especializados pierdan cuota de mercado; y la necesidad de poseer Internet, con una conexión estable y alta velocidad, para poder acceder con facilidad a este tipo de productos.

Además de estos canales, también existe un importante mercado de productos de segunda mano y alquileres de videojuegos por medio de establecimientos especializados. Esto provoca que exista un mercado opaco del que no existen cifras oficiales, ya que los que poseemos solo son datos de las ventas tradicionales (Pintado Blanco & Sánchez Herrera, 2010, p. 34). Otra característica del mercado videolúdico es la existencia de un sistema de autorregulación de precios en sentido inverso a su salida al mercado. Es decir, el juego sufre una rebaja significativa cuando ha pasado cierto tiempo desde su lanzamiento. Es una fórmula que permite una cierta estabilidad de sus precios: del margen de 60-70 € en el momento de su comercialización, cuando el producto lleva un año en el mercado el precio puede haberse reducido a su mitad o menos (Carrillo Marqueta & Carcelén García, 2010, pp. 177-178). Además, al ser un mercado global y con un fuerte arraigo en Internet, las propias compañías pueden ofrecer descuentos adicionales para intensificar la venta de sus productos⁴² (Carrillo Marqueta & Carcelén García, 2010, p. 181).

⁴² En este sentido, los principales canales de distribución y venta *online* de videojuegos – Xbox Live, PS Store y Steam, para Xbox, PlayStation y PC respectivamente– ofrecen con regularidad descuentos semanales en toda una serie de productos videolúdicos digitales u ofertas según la compañía que los desarrolla. La mayoría de estos descuentos se realizan en un margen de un 30 hasta un 75 % del precio final.

2.5. ROCKSTAR GAMES Y SU IMPACTO EN EL MERCADO VIDEOLÚDICO.

En un artículo sobre las industrias culturales a mediados de la primera década de los años 2000, Aitor Riveiro, del diario *El País*, informaba de que los mercados tradicionales dedicados al ocio en España –música, cine, literatura– se encontraban en el año 2008 en un claro retroceso (Riveiro, 2008). Una situación que contrastaba con el crecimiento económico que la industria videolúdica había experimentado entre los años 2004 y 2007. En este sentido, el periodista nos informaba de que ese crecimiento era de un 54%, y no paraba. En su crónica afirmaba que en el año 2007, el mercado del ocio electrónico aumentaba con respecto al año anterior un 88%, facturando 735 millones de euros y vendiendo 3,39 millones de unidades en España. Uno de los principales actores en el mercado videolúdico de la década de los 2000 a nivel mundial, sin duda, fue Rockstar Games. Sus productos se han convertido en algunos de los videojuegos más vendidos de la historia, ejemplificando el salto a producto cultural de carácter global. En las siguientes páginas nos detendremos a observar el impacto económico que esta compañía ha tenido desde su nacimiento.

El éxito de mercado de la compañía Rockstar Games ha sido fundamental para que esta tuviera el eco mediático que posee hoy en día. Desde su nacimiento, y gracias al impresionante éxito de la serie *Grand Theft Auto*, la mayoría de sus videojuegos se han consolidado entre los más vendidos de la historia. En una lista realizada por Forbes en el año 2008, tres de los diez videojuegos más vendidos en la historia de Estados Unidos⁴³ son producciones de Rockstar Games. En el primer lugar se situaría *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), con 9,4 millones de unidades vendidas⁴⁴. En cuarto lugar, se situaría

⁴³ Los dos principales mercados en el mundo del videojuego se corresponden tradicionalmente con Estados Unidos y Japón, siendo los países que mayor número de lanzamientos tienen al año y acogen a la mayoría de las empresas productoras y desarrolladoras.

⁴⁴ Es importante indicar que en su primer año en el mercado, en la plataforma PlayStation 2, este videojuego vendió cinco millones de unidades a nivel mundial (*El País*, 2005).

Grand Theft Auto: Vice City (2002), con 7,3 millones de unidades vendidas. *Grand Theft Auto III*, se situaría en el noveno puesto y con unas ventas de 6,2 millones de unidades (*El Mundo*, 2008; *El País*, 2008e). Por lo tanto, en el momento de la salida al mercado de *Grand Theft Auto IV* (2008), sus entregas anteriores ya habían acumulado 22,9 millones de unidades vendidas en suelo estadounidense.

El lanzamiento de *GTA IV* supuso una serie de nuevos éxitos para la compañía. En su primer día vendió, solo en el Reino Unido, más de 600.000 copias, convirtiéndose en el juego más vendido de la historia en su primer día en el mercado. Curiosamente, esta nueva entrega de la saga sucedía a *GTA: San Andreas* como el juego más vendido de la historia en su primer día⁴⁵ (*ABC*, 2008).

No obstante, el mayor éxito comercial de Rockstar Games en general, y de la serie *Grand Theft Auto* en particular, llegó con *Grand Theft Auto V*. Este videojuego, cuya salida al mercado se produjo el 17 de septiembre de 2013, consiguió batir siete récords Guinness dentro del ámbito de las industrias culturales. En la categoría de producto de entretenimiento –etiqueta bajo la que también se incluyen la industria cinematográfica y la musical– fue el producto que más ingresos obtuvo al vender en un solo día más de 11 millones de copias, algo que también lo convirtió en el producto cultural que más rápido alcanzó la cifra de mil millones de dólares –cuantía que alcanzó a los tres días–⁴⁶ (*El País*, 2013a). De esta forma, también se convirtió en el videojuego más vendido de la historia en sus primeras 24 horas, el más rápido en conseguir mil millones y el de mayores ingresos. Además, su tráiler fue el más reproducido en la historia de la industria videolúdica (*El País*, 2013a).

⁴⁵ El cual obtuvo, en su primer día en el mercado, unas ventas de 501000 unidades a nivel mundial en el año 2004 (*ABC*, 2008).

⁴⁶ No deja de ser significativo que en un momento en el que, constantemente, salen en la prensa noticias sobre los estrenos cinematográficos y sus números de ventas, donde el éxito de un filme se analiza en base a lo rápido que alcanza la cifra de los 1000 millones de dólares, un videojuego en el año 2013 alcanzara esa cifra en escasos 3 días.

El éxito abrumador de la quinta entrega de la saga se sigue sintiendo en el año 2019. En el transcurso de la redacción de esta investigación se han consultado datos que recoge la prensa especializada sobre videojuegos. A este respecto, queremos destacar la revista española *Hobby Consolas*, que lleva publicándose ininterrumpidamente desde el año 1991, y que presenta una sección que muestra los videojuegos más vendidos en los tres principales mercados videolúdicos del mundo: Japón, Estados Unidos y el Reino Unido. En los datos mostrados por esta revista, se destaca que, más de un lustro después de su aparición, *Grand Theft Auto V* sigue situándose como uno de los cinco videojuegos más vendidos de los mercados estadounidense y británico en el margen que abarca entre los meses de abril y mayo del año 2019 (*Hobby Consolas*, 2019, p.80; *Hobby Consolas*, 2019a, p. 84). En este sentido, no deja de ser interesante observar como esta entrega de la saga sigue siendo competitiva y comercial dentro de un mercado que genera cientos de novedades cada año. Debemos señalar, además, que estas informaciones solo reemiten al mercado de carácter oficial y no a otras modalidades de compra como la de los juegos de segunda mano –de los cuales no existen datos oficiales–, por lo que desconocemos el alcance real de ingresos y beneficios producidos por este videojuego.

2.6. LAS COMUNIDADES DE JUGADORES Y LA AMPLIACIÓN DEL VIDEOJUEGO FUERA DEL MERCADO.

Esta extraordinaria difusión del medio ha provocado que haya surgido una interesante comunidad de usuarios que se han unido en grupos de toda índole para hablar, analizar, traducir y crear modificaciones de sus juegos favoritos con el fin de aumentar su experiencia lúdica y comunicativa. Vamos a detenernos un momento a observar este fenómeno.

Henry Jenkins es uno de los investigadores que ha analizado con más profusión la cultura de los fans. Sus estudios se centran en las agrupaciones de seguidores, entendidas como una comunidad de

sujetos proactivos, críticos con el contenido cultural que consumen y creativos a la hora de producir productos alternativos derivados de sus aficiones. Tradicionalmente, esta cultura participativa de aficionados se situaba en un entorno marginal y poco visible, ya que antes de la revolución digital sus esfuerzos se quedaban en propuestas de fanzines⁴⁷ o pequeñas convenciones. Hoy en día, con la popularización de Internet, los contenidos y agrupaciones de fans han proliferado. Esto supuso una ruptura con las tradicionales amenazas de demandas por parte de los propietarios de las distintas propiedades intelectuales por las que se interesaban. La proliferación de la red, supuso que muchos de los propietarios intelectuales de videojuegos observaran que era más lucrativo permitir el acceso de los fans a sus contenidos y que pudiesen difundir ese conocimiento. La creciente macrocomunidad de seguidores fruto de la red, ha provocado una situación de dependencia mutua entre productores y receptores (Jenkins, 2009, pp. 9-11).

Esta situación viene derivada de una cultura mediática más participativa e interactiva. Desde los años setenta ha existido una paulatina democratización del acceso al proceso de creación artística. La proliferación de las cámaras fotográficas o de video, el desarrollo de fanzines y revistas, o las posibilidades de la red –creación de *fanfictions*, *Mods*⁴⁸, comunidades virtuales, etc.– han provocado una relación más proactiva del público con las herramientas e industrias culturales. Además, poco a poco, se ha fomentado la existencia de un público crítico que es consciente del producto que se le ofrece y exigente con el mismo. (Jenkins, 2009, pp. 162-163; Murray, 1999, p. 52; Hernández Ruis, 2015, pp. 129-130)

⁴⁷ Abreviatura inglesa de *fan magazine*, se corresponde con una revista temática relacionada con la cultura participativa de los aficionados, ya que está creada por y para fans.

⁴⁸ Término que deriva del concepto más amplio de *Game Mods*, juego de palabras que suma la palabra inglesa para juego (*Game*) y la abreviatura de modificación en el mismo idioma (*Modification*). Este concepto sirve para designar las versiones modificadas de los juegos originales realizadas por aficionados. (Lieser, 2010, p. 218).

Esta democratización, supuso el acceso de los usuarios a nuevas propuestas culturales, y para las industrias culturales a una constante fuente de información sobre los gustos de sus consumidores. La industria videolúdica abrazó este modelo de mercado, permitiendo la proliferación de programas y contenidos descargables que ampliaban el contenido de sus productos. En palabras del propio Jenkins:

La industria de los juegos, que se ve a sí misma como muestra de experiencias interactivas de comercialización más que como mercancías, se ha apresurado a ampliar la participación de los consumidores y a fortalecer el sentimiento de afiliación de los jugadores respecto de sus juegos. (Jenkins, 2004, p. 178).

Esta afirmación de la receptividad de la industria se ha convertido en una interesante herramienta que ha permitido la proliferación de contenidos digitales desarrollados por aficionado, y ha favorecido el desarrollo de amplias comunidades de seguidores que conocen el interior del lenguaje de programación, desarrollando diversas modificaciones en el programa fuente que permiten la aparición de nuevos contenidos, misiones, personajes, y opciones que aumentan las posibilidades lúdicas del producto. (Navarro, 2017, pp. 33-34). Estas comunidades son muy proactivas, generando contenido que aumenta el consumo del mercado videolúdico. La generación de blogs, comentarios, guías de juegos, videos de *gameplay*, *cosplay*⁴⁹ de sus personajes favoritos, la asistencia a convenciones, etc., son aspectos que muestran una cultura de la colaboración que tiene su epítome, en el caso de nuestra investigación, en el desarrollo de contenidos para sus videojuegos favoritos: los conocidos como *Mods*. (Bittanti, 2008, pp. 200-202).

Los *Mods*, suponen una clara ampliación del campo videolúdico más allá de su recorrido comercial. Este tipo de productos presentan

⁴⁹ Contracción de las palabras inglesas *costume* y *play*, que hace referencia a una conducta social donde los fans usan disfraces, accesorio y/o trajes de sus personajes favoritos de series, películas o videojuegos favoritos.

cambios en el formato de juegos conocidos, la estética o la inteligencia artificial. De esta forma, un juego puede cambiar su jugabilidad, ampliar su resolución o apariencia y, especialmente, presentar nuevas aventuras que extienden la experiencia de juego gracias a la introducción de nuevos argumentos, personajes o mapas. Todo ello por medio del uso de herramientas de programación que, o bien son entregadas por los programadores⁵⁰ para que siga desarrollándose esa relación de la que hablamos, o son creadas por los propios usuarios con el fin de aumentar su experiencia lúdica de forma gratuita. (Gil Juárez & Vida Mombiela, 2007, p. 30).

La difusión de herramientas de creación, o modificación de niveles para determinados videojuegos, abre la posibilidad para la emergencia de nuevos contenidos de la mano de usuarios curiosos. No debe olvidarse que al fin y al cabo los videojuegos son programas informáticos, y como tales, dotados de una capacidad virtual para convertirse en cualquier cosa.

Incluso, aunque pueda parecer difícil y al alcance de solamente unos pocos especialistas, existen herramientas de programación que no son muy complicadas de usar, y que permiten al usuario avanzado crearse sus propios videojuegos. De la misma manera que hemos aprendido a usar procesadores de palabras, hojas de cálculo, programas de retoque de fotografías o de edición de video, existen programas similares para realizar videojuegos. (Gil Juárez & Vida Mombiela, 2007, p. 99).

Los *Mods* han crecido en los últimos tiempos gracias a la popularización de Internet y al nacimiento de las comunidades *online*. Desde su nacimiento, Internet se ha convertido en una encrucijada donde los usuarios han compartido sus contenidos, opiniones y experiencias sobre sus aficiones comunes, permitiendo el nacimiento

⁵⁰ En este sentido sobresalen los géneros de estrategia o rol. En el primero, tradicionalmente, los programadores suelen colocar un editor de mapas y aventuras que permite que los usuarios, de forma sencilla, puedan desarrollar sus propios escenarios de juego. Entre los segundos, existen un buen número de compañías que permiten la descarga de ciertas herramientas que permitan desarrollar objetos, personajes o aventuras.

de estas comunidades y fomentando los encuentros digitales. Esto ha provocado que los aficionados sean los principales defensores de los productos que consumen, además de ser activos productores de derivados de los mismos. El espacio virtual se transforma en un activo lugar donde el videojugador consulta guías, encuentra opiniones y experiencias personales, busca trucos, ingresa en clanes o comunidades virtuales⁵¹, crea y comparte contenidos descargables, o realiza traducciones de juegos que salieron al mercado en un único idioma⁵². A consecuencia de esto, se produce una expansión constante de contenido relacionado con los mundos narrativos derivados del videojuego, permitiendo en muchas ocasiones incluso procesos de relectura o reescritura de numerosas obras originales. (Mainer Blanco, 2015, pp. 112-113). A todo esto se une la necesidad que la propia industria videolúdica tiene de recibir información por parte de los usuarios al respecto de errores o fallos que el producto puede poseer, con la finalidad de mejorar la jugabilidad del mismo⁵³. Así, la participación transforma al usuario en un probador del contenido y no solo en un consumidor, permitiendo que se convierta en un elemento más del control de calidad. De esta forma, la relación que surge entre

⁵¹ Los clanes de jugadores son pequeñas agrupaciones de usuarios dentro de macrocomunidades *online*. Tradicionalmente, proliferan en aquellos juegos que poseen una opción multijugador en Internet o en los juegos *online*. Suelen ser agrupaciones cuya finalidad es compartir la experiencia de juego con otros jugadores y superar objetivos, adquirir recompensas o ventajas gracias a un número mayor de activos.

⁵² En este sentido, destaca la labor de multitud de usuarios que se han dedicado a realizar, o mejorar, traducciones de distintos juegos que no salieron en su idioma habitual. La falta de traducción de videojuegos es una característica del mercado que proliferó desde el nacimiento del medio hasta mediados de la década de los 2000. Hasta ese momento, multitud de videojuegos se comercializaban en los distintos países en su idioma original –normalmente el inglés o el japonés-. En el caso hispano, hay que destacar la, extraordinaria, labor del ClanDlan.net, una comunidad de usuarios que ha traducido multitud de videojuegos y *mods* al castellano, que en su momento solo aparecieron en inglés.

⁵³ Los desarrolladores de videojuegos suelen poner a disposición de los usuarios una serie de parches que tratan de corregir errores o fallos en sus productos. Es una práctica que se generaliza con la llegada de Internet y que no acarrea coste alguno para los jugadores. Hoy en día, es normal que un juego que lleve una semana en el mercado, tenga ya una actualización que corrija el *software*. Las empresas dedican gran parte de sus recursos a seguir realizando correcciones en el producto a lo largo del tiempo, prolongando la vida del mismo.

productor y receptor no es un monólogo del primero hacia el segundo, sino un diálogo donde este último ayuda al primero a mejorar el producto final, con la única finalidad de tener una experiencia lúdica más inmersiva, sin fallos y entretenida. Este nivel de información a través de los usuarios es muy importante para la industria ya que el conocimiento de mecánicas y el tiempo de inmersión lúdica de los primeros, permite que puedan detectar errores o puntos a mejorar que pueden haberse pasado por alto en el proceso de desarrollo de la obra:

De esta forma, se produce un interesante intercambio entre la cultura del conocimiento generado por los seguidores y la cultura de mercadotecnia de los creadores, de modo que ninguno es capaz de escapar de la influencia que se producen entre sí. Las interacciones y negociaciones entre ambos bandos establecen una relación de dependencia; los creadores necesitan a sus fans y los seguidores necesitan más contenidos. (Mainer Blanco, 2015, p. 114).

Esto ha provocado una cierta colisión entre los aficionados de videojuegos y aquellas empresas que, proviniendo de ámbitos distintos al videolúdico, se introdujeron en esta industria. Como hemos indicado, las empresas de este sector abrazan su relación con el fan, permitiendo que produzcan y desarrollen –cuando no fomentando– productos derivados de sus licencias. Esto ha chocado con aquellas empresas que provienen de otras industrias culturales como el cine o el cómic que, en primera instancia, han intentado fomentar legislaciones contra el desarrollo de productos derivados a cargo de aficionados. No obstante, estos han terminado por asumir que el modelo del videojuego e Internet es distinto al modelo tradicional del intercambio comercial de productos. Los fans han desarrollado multitud de medios para compartir sus intereses planteando de esta manera la idea de que estos productos culturales también son de interés público, lo que contradice el propio concepto de monopolio de la propiedad de las industrias de la cultura. (Buck-Morss, 2005, pp. 156-157).

Las comunidades de fans permiten difundir el conocimiento sobre los universos narrativos que consumen, deteniéndose en los distintos medios y/o artes y creando numerosos contenidos que aumentan esa comprensión y mundos ficticios; un modelo de distribución que se ha consolidado con la aparición de la red, al ofrecer un espacio ilimitado para debatir, compartir, crear y difundir contenidos relacionados con sus series, obras o, en el caso de nuestra investigación, juegos favoritos, ampliando de esta manera la información sobre ellos. Esta relación en el fondo también beneficia a las empresas que crean o distribuyen esos contenidos, permitiendo una mejora de los contenidos y de las ventas gracias a ese proceso de difusión de los aficionados.





III. Videojuego y sociedad: Rockstar Games y su repercusión socio-cultural.

Hemos observado que el medio videolúdico ha supuesto un importante impacto económico, desarrollando, además, una gran comunidad de usuarios en la red. A causa de ello, han aparecido, también, una serie de reflexiones acerca de su impacto social. Aunque, normalmente, los medios de comunicación o ciertos sectores del ámbito político, especialmente, hayan realizado profusas denuncias contra el medio con intencionalidad, eminentemente, sensacionalista, existen multitud de investigaciones que intentan desentrañar el impacto social del juego electrónico. En esta parte, vamos a pararnos en las diferentes cuestiones que atañen al videojuego en su relación con la sociedad contemporánea.

3.1. EL VIDEOJUEGO Y LA PRENSA.

Desde su popularización hacia finales de la década de 1980 y principios de la de 1990, al videojuego le ha perseguido una sospecha que también surgió con la aparición de otros medios masivos: una serie de acusaciones incidieron sobre lo perniciosos que son para la sociedad. Una sucesión de polémicas que han sido especialmente cruentas en el caso del juego electrónico. Éste ha sido acusado de crear comportamientos asociales, incitadores de violencia o de perjudicar a aquellos que los usan, a través de agresivas campañas mediáticas por medio de los tradicionales canales de información. (Levis, 2013, p. 159). Estas acusaciones no han variado desde el nacimiento del medio y hacen que, en palabras del investigador Diego

Levis: «el contenido básico del debate a penas se haya renovado» (Levis, 2013, p. 162).

Isaac López Redondo, también explica las acusaciones contra el medio desde diversos sectores. A este respecto nos informa de que:

Desde su aparición, los videojuegos han sido objeto de una campaña permanente de descrédito a la que han contribuido en gran medida los medios de comunicación con informaciones sesgadas y, en muchas ocasiones, carentes de fundamento. (López Redondo, 2014, p. 65).

No debería de sorprendernos que los medios de comunicación busquen desentrañar el motivo del éxito del videojuego. En una sociedad donde las comunicaciones de masas son una realidad, éstas han desarrollado una relación de dependencia mutua con las comunidades donde se inscriben. Las polémicas sobre la influencia de los medios de comunicación han proliferado en prensa, programas de televisión y reportajes periodísticos, poniendo siempre el acento en la influencia que los nuevos medios tendrían sobre los jóvenes. En este sentido, durante todo el siglo XX, hemos observado una profusa documentación sobre lo perniciosos que eran ciertos movimientos culturales y nuevos medios, y su influencia negativa sobre la juventud. Cómic, cine, la música popular –ya sea rock, punk o hip-hop, por citar algunos estilos–, la televisión, la radio o las novedades en el ámbito artístico, supusieron rupturas o desafíos constantes a la “alta cultura” de la época, por ello, no sorprende que surgieran críticas contra estas nuevas formas culturales⁵⁴. A este respecto, queremos rescatar las palabras de Adriana Gil Juárez y Tere Vida Mombiola, cuando analizan la conflictiva relación entre videojuegos y medios de comunicación:

⁵⁴ Una desconfianza y crítica que ha sido ampliamente referida por autores como Juan Antonio Ramírez, Umberto Eco o Román Gubern. Para más información consultar los ensayos: Ramírez, J.A. (1997). *Medios de masas e historia del arte*; Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*; y Gubern, R. (1992). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*.

La preocupación no surge de la nada, de forma regular los medios de comunicación intentan relacionar los contenidos de los videojuegos con actitudes violentas y cuando pueden, relacionan las agresiones producidas por jóvenes (nótese que solamente cuando son producidas por jóvenes y nunca por adultos) con alguna de sus aficiones: visionado de películas violentas, videojuegos violentos, juegos de rol, información encontrada en Internet, filmación a través de móviles y posterior difusión en Internet, etc. (Gil Juárez & Vida Mombiela, 2007, pp. 45-46).

El videojuego, al ser un medio relativamente joven, se convirtió en uno de los principales destinatarios de críticas periodísticas con un carácter, eminentemente, sensacionalista. Seguramente, una cuestión derivada de la importancia económica y social de la industria. Esto ha supuesto la creación de una tensa relación entre ambos. La prensa muestra una posición contradictoria a la hora de analizar el nuevo medio, mostrando una gran admiración y a la vez susceptibilidad. Por este motivo, en nuestros noticiarios y telediarios suelen aparecer, mayoritariamente, noticias sobre los escándalos más conocidos de la industria videolúdica, pero muy pocas sobre la importancia o calidad de las obras derivadas de ella⁵⁵. En este sentido, queremos destacar las palabras de Daniel Muñoz Sastre y Ana Sebastián Morillas sobre la relación de la prensa con el mundo del videojuego:

En la década de los 80 los videojuegos apenas eran más que un entretenimiento tecnológico, un contenido informativo directamente relacionado con las computadoras. Conforme su uso se extiende entre los más jóvenes, el desconocimiento del medio producirá una situación de miedo y alarma ante la posible influencia negativa en los jugadores.

⁵⁵ Una situación que, ha ido cambiando desde mediados de la década de los 2000, cuando los videojuegos empiezan a introducirse en los espacios museísticos y académicos. No obstante, sigue siendo habitual que la mayoría de las noticias sobre el medio se centren en la polémica y el sensacionalismo, mientras que el análisis pormenorizado de las obras siga estando, mayoritariamente, en manos de la prensa especializada.

Las noticias en las que se acusaba a los videojuegos de todo tipo de perjuicios, tanto físicos como psicológicos, fueron habituales durante años.

Tanto, que se convirtieron en uno de los recursos más empleados para dar explicación a los actos más terribles. Este tipo de información no era exclusiva de un país o cultura determinadas, sino que se convirtió en un denominador común presente en todo el mundo y que, por desgracia, aún provee a la prensa de titulares llamativos. (Muñoz Sastre & Sebastián Morillas, 2010, p. 203)

Como hemos visto, la repercusión del videojuego en los medios de información y prensa, ya aparece con la difusión masiva de la industria videolúdica. En un primer momento, la información que se presentaba en la prensa hacía referencia a las cuestiones técnicas del juego electrónico: presentándolo como un producto tecnológico que destaca por sus propuestas creativas y de ocio. En ese primer momento, se resaltaba la aparición de un tipo de aparato de alta tecnología para todo el público que hasta entonces solo estaba disponible para fines científicos y militares. Con el transcurso del tiempo y el asentamiento del videojuego como uno de los principales entretenimientos de la sociedad, el tipo de información vertida en la prensa aumenta y se amplifica. A partir de entonces, deja de ser un gran avance tecnológico para convertirse en una importante industria y sector financiero, por lo que la información se vuelve más variada: ventas de productos, aparición de ferias, efectos sobre los consumidores, etc. A causa de ello, aparece una incipiente prensa especializada que busca informar a los consumidores sobre lanzamientos y novedades del mercado. Este tipo de prensa tuvo un gran influencia en la juventud, con especial incidencia en adolescentes y jóvenes adultos. En estos mismos años surgían las primeras voces críticas con el medio en la prensa tradicional⁵⁶ (Muñoz Sastre & Sebastián Morillas, 2010, pp. 205-208).

⁵⁶ Esto todavía sucede hoy en día, cuando llevamos más de dos décadas del siglo XXI y más de cuarenta años de industria videolúdica. A este respecto, la prensa especializada se ha consolidado ofreciendo información sobre los videojuegos, características técnicas de videoconsolas y ordenadores, comparativas de precios, estados de venta y, especialmente, críticas al producto final, analizando sus principales factores de innovación.

Una parte importante de la percepción social sobre el medio deriva de la mencionada relación con los medios de información tradicionales. No con poca frecuencia ha sido presentado como incitador a todo tipo de conductas punitivas que, en realidad, surgen de los modelos sociales y educativos de las sociedades en las que se inscriben. Aún hoy en día, mientras se redactaba esta investigación, siguen apareciendo titulares sensacionalistas cuya intención es la de acusar al medio de conductas violentas y antisociales, como puede ser que un niño dispare contra su hermana porque estaba jugando con una videoconsola. En este caso, el titular nos indica que «Un niño de 9 años mata de un disparo a su hermana por culpa de un videojuego» (*La Vanguardia*, 2018), pero el cuerpo de la noticia nos indica que el trágico desenlace se produce por una discusión entre los dos niños a causa de un mando de videoconsola.

Daniel Muñoz Sastre y Ana Sebastián Morillas (2010, pp. 224-229) nos advierten de que la llegada de jóvenes periodistas a los medios de comunicación tradicionales –gente educada en la cultura del videojuego y aficionados a los mismos–, supuso un punto de inflexión a la hora de presentar y analizar la cultura digital. En este sentido, nos informan de la importancia de dos hitos periodísticos a la hora de presentar al videojuego en el ámbito español para un público generalista: el nacimiento de *La 2 Noticias* y una portada del diario *Público* en 2008. En el primer caso, el telediario de Radio Televisión Española, *La 2 Noticias*, fue el primero en hablar de forma regular sobre los videojuegos como obra cultural y artística, dedicándole el mismo espacio que el destinado al cine o la literatura. Desde 1994, momento en que nace el noticiario, el videojuego se incorporó a los contenidos desde una perspectiva más plural y amplia. El segundo caso que nos mencionan es el del diario *Público*, que el 29 de abril de 2008 dedica su portada al estreno del videojuego *Grand Theft Auto IV*⁵⁷ –algo que, en las mismas fechas, también hizo el periódico

⁵⁷ Portada del diario *Público* correspondiente al 29 de abril de 2008 (Rocamora, 2008).

francés *Liberation*⁵⁸—. A diferencia de lo que sucedía en el caso del programa de *RTVE*, donde se aceptaba una diversificación del minutaje y contenido informativo, con la portada del periódico surgieron críticas por el uso de un videojuego como portada –aunque también hubo posturas a su favor–.

3.2. ROCKSTAR GAMES Y SU RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

Al igual que acontece con el ámbito general de la industria videolúdica, desde el nacimiento de Rockstar ha existido una prolífica y complicada relación con los medios de comunicación. En este sentido, se aprecia un claro contraste entre el éxito de crítica y público de sus producciones y la reacción que los medios de comunicación tuvieron hacia la empresa. El acercamiento a esquemas adultos, destinados a un público mayor de edad, el humor negro, la violencia y la representación de la época y las ciudades contemporáneas, desde nuestra perspectiva, crearon una serie de prolíficas descalificaciones hacia el trabajo y las obras surgidas desde Rockstar Games. En este sentido, y al igual que sucedió con otros ámbitos de la cultura, el incipiente poder económico y los éxitos y records de ventas, pudieron favorecer que, paulatinamente, los medios de comunicación hicieran un acercamiento riguroso y menos sensacionalista al mercado del videojuego. En las siguientes páginas haremos un repaso de las relaciones entre la compañía y la sociedad en la que se inscribe, destacando su tratamiento a cargo de la prensa generalista, sus principales polémicas y su impacto económico.

3.2.1. *Grand Theft Auto*, la serie que es epítome de todas las polémicas de la industria videolúdica.

GTA (acrónimo de *Grand Theft Auto*), se ha encontrado en el centro de las críticas desde la aparición de la tercera parte de la serie

⁵⁸ Portada del diario *Liberation* correspondiente al 26 de abril de 2008 (*Liberation*, 2008).

en el año 2001⁵⁹. A partir de esta edición, el juego permitía al jugador moverse con total libertad en un entorno urbano que simula una de las grandes urbes de Estados Unidos, la ciudad de Nueva York rebautizada para la ocasión como Liberty City. El componente narrativo nos ponía en la piel de un delincuente que realizaba distintas actividades para diversos grupos criminales. La discusión sobre sus contenidos no tardó en aparecer, la unión de un argumento adulto, que se sumaba a una representación en *3D*, provocó una reacción entre los sectores más conservadores de la sociedad, por sus ideas de cómo deberían ser el público y los contenidos de la industria videolúdica (López Redondo, 2014, p. 92). La polémica sobre este videojuego llegó al Congreso de los Estados Unidos –como ya hemos indicado anteriormente–, donde diversos expertos tuvieron que hablar ante la comisión de investigación creada sobre esta cuestión. Uno de estos expertos fue Henry Jenkins, que declaró que este debate es tan estéril como sin sentido.

A diferencia de videojuegos anteriores, que no te permiten otra manera de avanzar salvo masacrar todo lo que se mueva, este juego ofrece un paisaje enormemente expansivo y receptivo. Ciertas estrategias narrativas sugieren posibles misiones, pero nada te impide robar una ambulancia y llevar corriendo heridos al hospital o hacerte con un camión de bomberos y apagar fuegos o simplemente andar por la ciudad. Esta estructura abierta hace recaer sobre ti el peso de la elección y la exploración de sus consecuencias. Si eliges usar la fuerza, atraerás a la policía. Cuanta más fuerza, más polis. No tardarán en abatirte. *GTA3* es sólo tan violento como decidamos que sea y, usado con inteligencia, el juego puede enseñarnos mucho sobre nuestros impulsos antisociales. (Jenkins, 2009, pp. 246-247).

Sin duda, al ser el primer gran éxito de la compañía, todo lo relacionado con *GTA III*, ha sido fuente constante de polémica. Pero esto no supuso que las críticas se centraran únicamente en este

⁵⁹ No obstante, ya con la primera y segunda entrega de la saga existieron múltiples voces en su contra (Mott, 2011, p. 344)

videojuego. La propia saga de *Grand Theft Auto*, ha estado plagada de noticias que, más que analizar la obra, se han dedicado a gestar un claro sensacionalismo sobre la industria del videojuego. Desde el año 2001, fecha de salida de su tercera entrega, hasta el año 2012, cuando sale al mercado la quinta, *GTA* se ha encontrado siempre en el centro de discusiones sobre los videojuegos, los contenidos de los mismos, apuntando en muchos casos al tema de la violencia.

Una de las críticas más repetidas contra la saga *Grand Theft Auto* se centra en la violencia presente en el videojuego. Una cuestión que no deja de ser interesante, ya que desde estos sectores se ponía el acento en la aparición de la violencia en el videojuego pero no en otros medios como el cine, el cómic o la televisión. La ambientación en la que transcurre la saga de Rockstar Games, la ciudad contemporánea, puede ser el detonante de estas incesantes denuncias sobre el contenido violento. Más adelante, cuando hablemos de los valores simbólicos de la saga, nos detendremos a analizar esta cuestión, pero creemos que muchas de estas críticas sobre su contenido violento se deben a que estas obras se encuentran emplazadas en un escenario demasiado conocido y cercano, mostrando de esa manera los vicios y problemas de su tiempo.

En el año 2006, las acusaciones por los contenidos violentos del juego cristalizaron en un pleito, cuando familiares de personas asesinadas por un adolescente, Cody Posey, demandaron a la compañía por 600 millones de dólares. La acusación aducía que el videojuego *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar Games, 2002) fue el causante de que el joven asesinase a su padre, su madrastra y a su hermanastra (ABC, 2006; *El Mundo*, 2006). Al igual que en otras denuncias similares, la acusación indicaba que: «El juego en cuestión muestra asesinatos de policías y otros actos violentos, lo que según los demandantes son “simulacros virtuales de asesinatos”» (ABC, 2006). El caso fue sobreseído en la Corte de Apelaciones de Nuevo Méjico al considerar dicha entidad que no tenía jurisdicción sobre las compañías creadoras y distribuidoras del videojuego (GamePolitics, 2008).

También en relación con el *Grand Theft Auto: Vice City*, en el año 2004, la prensa española se hizo eco de que un grupo de abogados, que representaban a los colectivos de emigrantes haitianos y cubanos de Miami, se planteaban presentar una demanda contra la compañía Rockstar Games basándose en que el citado videojuego: «exhortaba a matar haitianos y cubanos»⁶⁰ (*El Mundo*, 2004). Ante esta situación, la compañía optó por autocensurarse y quitar la palabra haitiano de los subtítulos del juego en las sucesivas ediciones, y acabar de esta manera con la pretendida denuncia judicial (Thorsen, 2003).

Hasta este momento, hemos observado que las acusaciones contra la producción de la compañía son de lo más heterogéneas. Estas se agrupan en dos grupos predominantes: uno que se dirige a los efectos nocivos sobre los usuarios; y otro que son las denuncias por parte de los colectivos que aparecen representados.

En la salida al mercado del *Grand Theft Auto IV* (2008), también surgieron numerosas polémicas que contrastaban con la aceptación y expectación generada por el juego⁶¹. Una de las principales surgió cuando la ciudad de Chicago prohibió la publicidad del videojuego en sus autobuses (*El Mundo*, 2008c). Como consecuencia de esta censura, Take-Two inició una batalla legal contra la Autoridad de Tránsito de Chicago demandando recuperar los 300000 dólares que invirtieron en publicidad, además de incidir en que dicha entidad pública había «violado su libertad de expresión» (*El País*, 2008a). Otra curiosa polémica provino del senador Leland Yee, cuando hizo una declaración pública donde instaba a los padres a no comprar este videojuego a sus hijos (*El Mundo*, 2008c), una cuestión que se contrastaba claramente con la categoría de edad estipulada para ese

⁶⁰ Una acusación que no deja de resultar paradójica cuando la mayoría de los protagonistas de esta saga se corresponden con muchas de las minorías étnicas de Estados Unidos. A lo largo de esta saga, el usuario interpreta a personajes afroamericanos, italo-americanos, latinos, inmigrantes de la Europa del Este o chinos.

⁶¹ Las primeras previsiones oficiales de ventas de esta edición de la saga apuntaban a que el juego tendría unas cifras de ventas cercanas a los 400 millones de dólares en los primeros 7 días de venta. (*El Mundo*, 2008).

videojuego en su salida al mercado: para mayores de 18 años. Vemos de esta manera una contradicción clara en los destinatarios de estos videojuegos: mientras los productores y desarrolladores entienden que dicho producto está destinado para un público mayor de 18 años, muchos políticos y periodistas poseen un prejuicio que les hace pensar que solo están destinados para un público infantil o adolescente.

No obstante, la polémica más conocida sobre la saga *Grand Theft Auto* nos retrotrae al año 2004, con el caso “Hot Coffee”. En este año salió al mercado el videojuego *Grand Theft Auto: San Andreas*, que recibió una gran aclamación por parte de la crítica especializada y un gran éxito comercial⁶². Al igual que con otros juegos de la saga, las críticas hacia su contenido no tardaron en aparecer con idénticos argumentos que otras veces: su contenido violento, la representación del sexo y lo inadecuado que era para el público. Pero, con la salida al mercado de su versión en PC⁶³, surgió una nueva polémica, basada en la existencia de un minijuego de carácter sexual en el código de programación. Un contenido que existía en el videojuego, pero estaba bloqueado para que no pudiese funcionar en la ejecución normal. Es algo habitual que en los archivos de programación de los videojuegos actuales, aparezcan archivos con contenido bloqueado y no desarrollado a posteriori por el estudio desarrollador. Normalmente son ideas, misiones, objetos o personajes, que fueron desestimados por no adecuarse al producto final o por no tener tiempo para desarrollarlos antes de la salida al mercado del videojuego. Por otro lado, hoy en día esta tendencia se encuentra muy generalizada, siendo muchos de estos contenidos desbloqueados con posterioridad por medio de los *DLC*, y obligando al consumidor a tener que pasar por caja para poder disfrutar de ese contenido. En algún momento ese contenido llegó a producirse, pero nunca terminó de completarse e introducirse en el corpus del juego. A causa de su existencia en el

⁶² Este videojuego ha sido reconocido como el mejor desarrollado para la plataforma PlayStation 2 por la mayoría de la prensa especializada.

⁶³ El estreno en el mercado de este videojuego fue el 19 de octubre de 2004 para la PlayStation 2. Su portabilidad al sistema operativo Microsoft Windows se puso en venta casi un año después, en junio de 2005.

código, un grupo de piratas informáticos desbloquearon ese minijuego gracias a un *Mod*, permitiendo a quien descargara esta aplicación y la instalase en el juego poder ejecutar esta versión inacabada e incompleta del minijuego sexual. El *Mod* sería conocido como el célebre “Hot Coffee”. La aparición de este *Mod* provocó una rápida polémica en los medios de comunicación y protestas surgidas en el ámbito político estadounidense, acusando a Rockstar de producir ese minijuego de manera consciente: sabiendo que los hackers lo encontrarían y desbloquearían (*El Mundo*, 2005a; *El País*, 2005, Villalba, 2005a). Como consecuencia, el Entertainment Software Rating Board (en español, Comité de Clasificación de Programas de Entretenimiento) realizó una investigación sobre esta cuestión, que concluyó de manera preliminar en el cambio de categoría de edad del videojuego de M (en el sistema norteamericano representa solo para mayores de 17 años) a Ao (que se refiere a solo para adultos) (*El País*, 2005; *El Mundo*, 2005a).

A esta polémica, Rockstar Games respondió que, si bien habían creado esas escenas conscientemente, nunca habilitaron un programa que las desbloqueara y que ese programa fue algo realizado a través de un *Mod*. Por todo ello, la propia empresa creó un parche de actualización del juego que impide el acceso a dichas escenas (*El País*, 2005e; *El Mundo*, 2005a). En toda esta polémica, numerosas personalidades políticas expresaron su opinión, destacando a la entonces senadora Hillary Clinton, que utilizó esta cuestión para requerir a la Comisión Federal de Comercio de Estados Unidos que clasificase al *Grand Theft Auto: San Andreas* como un producto destinado solo para público adulto (*El Mundo*, 2005a).

También en Australia, existieron acusaciones y acciones legales contra este videojuego a causa del contenido del “Hot Coffee”, cuando la Oficina de Clasificación de Cine y Literatura prohibió su comercialización y revisó la catalogación de edad del mismo (*El País*, 2005). En España, también hubo polémica con el *Grand Theft Auto: San Andreas*, cuando en enero de 2005 –y tras una petición del partido político Izquierda Unida– el Metro de Madrid retiró los carteles

publicitarios de dicho juego (Villalba, 2005). Con posterioridad, la Federación de Sindicatos de Periodistas pidió la retirada del juego tras una carta a los medios de comunicación por parte de Patrocinio Macián, madre del corresponsal de guerra español asesinado en Sierra Leona, Miguel Gil. En su misiva acusaba a este videojuego como pernicioso argumentando que una misión del mismo consistía en matar a un periodista, y realizaba esta pregunta: «¿Qué valores les estamos enseñando a nuestros hijos? ¿Qué ideales les estamos inculcando? ¿Qué sociedad les espera a nuestros nietos? ¿Dónde está la sensatez, la sensibilidad, el sentido común?» (Villalba, 2005). El videojuego, calificado por el sistema europeo de calificación de contenidos videolúdicos, PEGI, para mayores de 18 años no fue retirado del mercado. No obstante, la compañía le trasladó de forma oficial el pésame a la madre a la vez que respondió a muchas de las críticas vertidas sobre su obra indicando que: «lamentamos mucho que alguien haya podido trazar la más mínima asociación entre aquel trágico incidente y un videojuego. Tal asociación con una obra de entretenimiento ficticia es algo completamente injustificado» (Villalba, 2005).

Una de las constantes que hemos observado en el último siglo cada vez que sucesos extraordinarios son difundidos por los medios y generan debate en la esfera pública –violencia, terrorismo, asesinatos, abusos sexuales,...– es la preocupación sobre el impacto que dichos sucesos tendrán en nuestra sociedad. Es una situación que se inicia desde las esferas políticas, al considerar que dichas conductas presentes en la televisión generaban acciones de la misma índole. Esta situación, puede provocar un claro problema de censura y control de los medios de comunicación. Una situación que, incluso, hoy en día suele suceder –especialmente alrededor de debates públicos sobre la idea de un bucle de retroalimentación que provoca que los actos vistos sean reproducidos y viceversa. Debate que, paradójicamente, suele iniciarse desde las esferas políticas cuando culpabilizan a los medios artísticos y comunicativos de problemas que son fruto de desigualdades sociales.

La violencia atrae al público de forma generalizada. La cuestión que nos preocupa es, ¿ver violencia crea sujetos violentos? ¿Observarla provoca que surja un desagrado hacia la misma? La respuesta a estas preguntas es, evidentemente, complicada, pero sí nos deja clara una cuestión: los contenidos violentos son lucrativos, y por ello se abusa de los mismos. Los medios reflejan ese clima que crea y consume violencia, y por ende, es un espejo deformado de la misma. Acusar, censurar u omitir esta cuestión es culpabilizar a otros factores de un problema que tiene su localización en la esfera sociopolítica y a una falta de valores en la misma (Sánchez Jiménez, 19994, pp. 26-30).

La polémica sobre el uso de la violencia en los videojuegos nos hace obviar otra de las características que este medio posee: relatar situaciones que se encuentran fuera de nuestra realidad. Los juegos –al igual que el cine, la literatura, los cómics o cualquier otra manifestación cultural narrativa– sirven como una forma de ser algo que no es, es decir, como un intercambio de roles. Esto permite que el jugador se relacione, a través de un entorno más o menos realista, seguro y regido por reglas absolutas, con cuestiones peligrosas o punitivas y observar nuestras reacciones a ellas. En este sentido, la actividad lúdica es una forma de vencer miedos y reforzar nuestra posición moral contra la violencia, afianzar nuestra escala de valores y permitirnos reflexionar sobre nuestras acciones (López Redondo, 2014, pp. 87-89). Esto no quiere decir que sea algo correcto su uso excesivo, hay que indicar que aquellas personas que están inmersas en graves conflictos, acosados por la propia violencia, la desigualdad social, y otras cuestiones de dicha índole, pueden no ser capaces de aliviar sus tensiones por medio de obras de ficción y verse sumidos por esos impulsos (López Redondo, 2014, p. 90).

En esta línea, las investigaciones de los psicólogos Marc Valleur y Jean-Claude Matysiack inciden en que la mayoría de los jugadores no son patológicos o problemáticos, ya que existe un lazo de exclusión recíproca entre la realidad y el juego. Desde esta perspectiva indican que el jugador puede salir del espacio lúdico sin problema ni consecuencia al reintegrarse en la realidad. Al respecto de la violencia,

nos informan de que, al igual que cualquier otra opción de ocio, la finalidad de un videojuego es la evasión –e incluso una regresión a un mundo donde lo prohibido no existe–, concluyendo que, a la hora de relacionar videojuego y actos violentos no existen datos concluyentes que confirmen una relación causa-efecto (Valleur & Matysiak, 2005, pp. 163-187).

3.2.2. *Bully* y la polémica sobre el acoso escolar.

Otro juego desarrollado por Rockstar Games que generó polémica incluso antes de su lanzamiento al mercado fue *Bully* (2006)⁶⁴, un videojuego que se centraba en un entorno de mundo abierto inspirado en un internado escolar. Mostraba un entorno escolar marcadamente segmentado y poco permeable a los cambios, que discrimina a los adolescentes desde una edad muy temprana. Este título generó multitud de titulares en la prensa mundial, criticando su contenido, como ya hemos indicado, antes de su salida al mercado y refiriéndose a su temática sin analizar la obra. En esta línea, el 9 de agosto de 2006 el diario *El País*, titula un texto de Fernando Puente de esta manera: «Véngate de Manolito, el matón de primero de la ESO» (Puente, 2006). En la redacción de la noticia, el periodista extrae unas conclusiones, cuanto menos discutibles: tras haber consultado unas imágenes comerciales del videojuego incide en que sitúa al usuario en el papel de un abusón escolar. En sus propias palabras:

A juzgar por las capturas de pantalla del juego –fecha de lanzamiento prevista, octubre–, consiste en poco más que repartir leña a diestro y siniestro con todo tipo de armas. El caso es que los medios de comunicación estadounidenses empiezan a preparar el terreno para la polémica, mientras la productora pide tiempo para que los consumidores juzguen. (Puente, 2006).

⁶⁴ Para un análisis pormenorizado de la significación de este videojuego consultar la Parte IV de esta investigación. Para una mayor información sobre el modelo videolúdico de este juego consultar la Parte V de esta investigación.

No deja de ser interesante que en este análisis el periodista se centre en acusar al videojuego de ser violento y censurable, a la vez que indica que los medios conservadores realizarán críticas en el mismo sentido contra la obra. De nuevo, en el caso español también hubo críticas sobre el contenido de este videojuego. En el año 2005, el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid informaba de que existían denuncias a través de la Línea de Ayuda contra el Acoso Escolar que buscaban la censura y prohibición de dicho videojuego (*El Mundo*, 2005; *El País*, 2005b). Esto derivó en una investigación formal para determinar si el videojuego cumplía la legislación vigente en España que finalmente permitió su salida al mercado, y confirmó que cumplía con su categoría de edad según el sistema PEGI (*El Mundo*, 2005).

A este respecto, Teresa Pintado Blanco y Joaquín Sánchez Herrera, a la hora de analizar al consumidor de juegos electrónicos en España nos informan de que:

(...) uno de los datos menos conocidos con respecto a los videojuegos, y que rompe radicalmente con el prejuicio sobre este tipo de entretenimiento referido a su contenido violento, es que tan solo un 5% de los videojuegos vendidos en España están clasificados como «aptos para mayores de 18 años», y prácticamente la mitad (el 49%) tienen una clasificación de «aptos para mayores de 3 años». (Pintado Blanco & Sánchez Herrera, 2010, p. 29).

Además, estos investigadores también resaltan que la gran mayoría de los usuarios de estos productos son conscientes de la clasificación de edad y la información sobre sus contenidos nos dan un dato interesante: «tanto niños como adultos creen que los contenidos violentos son menos habituales en los videojuegos que en la televisión o en el cine» (Pintado Blanco & Sánchez Herrera, 2010, p. 33). Una cuestión que nos muestra la consciencia y el espíritu crítico que los consumidores tienen hacia el videojuego y sus contenidos.

Siempre es más fácil culpar a las nuevas creaciones y contenidos, en vez de buscar causas que se encuentren en la propia estructura de la sociedad. Acusar a los medios de fomentar la violencia es crear una cortina de humo al respecto de los factores sociales que, en realidad, la generan. Culpabilizar, en nuestro caso, al videojuego de crear conductas violentas es no responsabilizarnos de indagar el motivo de dichos actos, de no entender el motivo por el cual la violencia sigue arraigada en una sociedad con una alta tasa de alfabetización, en un claro estado de bienestar social y plagada de información sobre lo pernicioso que es (Gil Juárez & Vida Mombiela, 2008, pp. 45-50. En este sentido, queremos volver a rescatar las palabras del profesor Jenkins ante el Congreso de Estados Unidos sobre la violencia en la sociedad y los medios de comunicación:

Yo quería decirles que los medios sí tienen influencia, pero que son más poderosos cuando refuerzan nuestras creencias y conductas preexistentes, y menos poderosos cuando pretenden modificarlas. La publicidad, por ejemplo, es muy efectiva a la hora de lograr que probemos un nuevo producto, pero, en última instancia, si el producto nos deja los dientes de un color raro, es poco probable que volvamos a comprarlo por intensa que sea la campaña de marketing. Lo habitual es que contrastemos nuestras representaciones mediáticas con nuestra experiencia directa y las rechazemos cuando no suenan convincentes. Quería decirles que si consideramos detenidamente la trayectoria personal de los niños involucrados en los tiroteos en las escuelas, descubriremos una historia de agresión y violencia en el mundo real. No necesitan que los juegos les enseñen a odiar y a hacer daño; ya aprendieron a hacerlo en casa o en el colegio. (Jenkins, 2009, p. 249).

3.2.3. *Manhunt* y la censura como activo político.

Otro foco importante de argumentos contra Rockstar Games fue la salida al mercado de *Manhunt2*, en el año 2007. Un videojuego cuyo argumento se centraba en el modelo narrativo de la caza al

hombre⁶⁵, donde el protagonista debe huir de múltiples adversarios que buscan matarlo y solo puede derrotarlos atacándolos desde lugares ocultos. Al contrario que en ocasiones anteriores, cuando la prensa fue la catalizadora de las polémicas sobre el videojuego, en este momento fue el organismo BBFC (acrónimo de British Board of Film Clasification) quien se enrocó en un debate sobre la industria del videojuego en relación con los contenidos violentos y la presencia de los mismos en este juego. Este organismo es el encargado de realizar la clasificación por edades de contenidos videolúdicos y filmicos en suelo británico, y prohibió la publicación del mencionado videojuego en el Reino Unido e Irlanda debido a que «implicaría un rango injustificable de riesgos, para adultos y menores» (ABC, 2007; El País, 2007). A dicha polémica la compañía Rockstar Games respondió en primera instancia que:

Las historias en los videojuegos actuales son tan diversas como las historias en los libros, películas y televisión. Los consumidores adultos que jueguen a este título entienden completamente que es un entretenimiento interactivo de ficción y nada más. (El País, 2007).

Este conflicto entre el ente británico y la compañía Rockstar se resolvió en el año 2008, tras un fallo del Comité de Apelaciones de Vídeo (Video Appeals Comité) favorable a la productora videolúdica. Este fallo, obligó al BBFC –un organismo de carácter no gubernamental– a otorgar una licencia de +18 al videojuego y permitir su comercialización en el Reino Unido (El País, 2008h; El Mundo, 2008f)⁶⁶.

⁶⁵ Para un análisis pormenorizado de la significación de este videojuego consultar la Parte IV de esta investigación. Para una mayor información sobre el modelo videolúdico de este juego consultar la Parte V de esta investigación.

⁶⁶ Una vez conocida la decisión, la empresa desarrolladora se pronunció con un comunicado que decía: «Nos alegra que el VAC haya reafirmado su decisión de reconocer que *Manhunt 2* está dentro de los límites establecidos para productos de entretenimiento para mayores de 18 años. Rockstar Games está comprometido con la creación de magnífico entretenimiento interactivo, con el desarrollo de un marketing responsable y con el apoyo a un sistema de clasificación efectivo». (El Mundo, 2008f).

En este caso, por ende, observamos un claro intento de censura hacia un contenido videolúdico diseñado para un público mayor de 18 años. Entendemos que esta censura inicial viene influenciada por el prejuicio de que un videojuego no podía estar destinado hacia un público adulto, tendencia que, desde nuestra perspectiva, se dio mucho durante la década de 1990 y la primera mitad de la década de los 2000.

Este videojuego apunta a una situación de crisis ética, al introducirnos en la piel de un personaje que busca sobrevivir en un entorno hostil. Para ello, debe dejarse llevar por los peores impulsos de la naturaleza humana, incluso yendo en contra de su propia naturaleza moral. En el caso del videojuego, esta estrategia de confrontación ha sido fuente de experimentación por parte de muchos de los desarrolladores. Existen multitud de propuestas que buscan servir como soporte de pruebas éticas, disponiendo al jugador a reflexionar sobre sus actos y la repercusión de sus acciones (Jenkins, 2009, p. 261). A este respecto, Henry Jenkins, al hablar de los videojuegos y la violencia nos informa de que:

Will Wright, el creador de *Los Sims*, sostiene que los juegos son tal vez el único medio que nos permite experimentar la culpabilidad por las acciones de los personajes de ficción. En una película, puesto que no controlamos lo que sucede, siempre podemos retirarnos y condenar al personaje o al artista cuando transgreden tabúes sociales, pero, al jugar, nosotros elegimos lo que les ocurre a los personajes. En las circunstancias adecuadas, podemos sentirnos animados o examinar nuestros propios valores viendo lo que estamos dispuestos a hacer en el espacio virtual. (Jenkins, 2009, p. 262).

3.3. EL IMPACTO EN LA SOCIEDAD DEL VIDEOJUEGO.

La preocupación por los efectos del videojuego ha creado una serie de críticas y preocupaciones en la sociedad. Aparecieron críticas que argumentaron una serie de posibles contraindicaciones y su

influencia sobre los que lo consumen. A raíz de estas críticas, la mayoría infundadas y basadas en prejuicios y opiniones personales, aparecieron una serie de investigaciones que han buscado observar las posibles contraindicaciones, además de analizar las diferentes implicaciones en la sociedad.

En las siguientes páginas nos vamos a detener en las diferentes acusaciones que se han vertido sobre el videojuego, deteniéndonos en las más conocidas. Además, también nos detendremos a observar a aquellas propuestas académicas que, con rigor, han analizado las posibles virtudes y defectos del medio.

3.3.1 Críticas y acusaciones contra el videojuego.

La mayoría de las investigaciones se ha centrado en las tradicionales acusaciones que se esgrimían contra el producto videolúdico, dando como resultado la no existencia de datos concluyentes que indiquen sus efectos negativos en los usuarios. Vamos a detenernos un momento para observar las principales críticas y acusaciones contra el juego electrónico.

3.3.1.1. Los videojuegos como productos adictivos.

En primer lugar, este tipo de críticas han sido abordadas por algunos autores, como Levis (2013, pp. 159-163), López Redondo (2014, pp. 70-72) o Gil Juárez & Vida Mombiola (2007, p. 44). Esta es una de las críticas más habituales contra el medio. Es interesante observar como el videojuego se llega a considerar como un símil de un narcótico o algo tóxico para el ser humano. Pero a diferencia de una droga o sustancia adictiva, el juego electrónico no produce una reacción física que obligue al metabolismo a aumentar la dosis progresivamente. Tampoco produce un cambio en la química del cerebro y del cuerpo que provoque un proceso de adicción⁶⁷.

⁶⁷ Autores como Isaac López Redondo o Juan Alberto Estallo han realizado investigaciones que desmienten la teoría de la adicción. López Redondo hace todo un repaso por la mayoría de estudios realizados a este respecto, indicando que no existen datos rigurosos que reafirmen

Seguramente, este argumento viene derivado de la ludopatía y los juegos de azar. Decir que los videojuegos son adictivos es fruto de considerarlos en la misma categoría que las tragaperras, los casinos o las casas de apuestas. De por sí, esto ya es un error. La mayoría de los juegos electrónicos se basan en una narración, una historia o en la superación de un reto o desafío, no se trata de juegos de azar. No obstante, nos parece lógico pensar que esta crítica proviene del lugar donde se popularizaron las primeras manifestaciones de esta industria: los salones recreativos. Al ser máquinas lúdicas que se disponían, en un primer momento, al lado de máquinas tragaperras, bingos o billares, pudo suponerse que su naturaleza era la misma. Aunque sí se puede hablar de un exceso de juego por parte de ciertos usuarios, éste nace de no querer dejar de jugar en un momento concreto, de desear seguir disfrutando de esa narración, evento o reto que se le presenta al jugador. Es algo que sucede con cualquier medio narrativo como, por ejemplo, la literatura. Este ejemplo, paradójicamente, nos sorprende, ya que se considera que un exceso de lectura de ficción es una virtud y no una adicción⁶⁸.

3.3.1.2. El videojuego produce absentismo.

la adicción en el videojuego (López Redondo, 2014, p. 70). En el trabajo realizado por Estallo, este investigador incide en que comparar al videojuego con los juegos de azar es un error fundamental, ya que el jugador busca superar un reto o una actitud competitiva, mientras que en el juego de azar se busca un beneficio económico inmediato. (Estallo, en López Redondo, 2014, p. 70).

⁶⁸ Los salones recreativos fueron uno de los primeros lugares donde aparecieron los videojuegos. No obstante, al igual que sucedió con el cine, el juego electrónico encontró un lugar donde establecerse, en barracas de feria itinerantes, como un nuevo medio de entretenimiento. Los juegos que proliferaron en estas instalaciones no solían poseer una narratividad evidente o era muy escasa, además de potenciar géneros como los deportivos o los *arcade*. Un tipo de juego donde se prima la inmediatez y la habilidad sobre propuestas más profundas en lo que narración, tiempo o personajes se refiere. Con la popularización del ocio electrónico, se asentaron en los mencionados salones recreativos, compartiendo espacio con las máquinas tragaperras, lo billares o los *pinball*, conviviendo con ellos hasta la generalización de los ordenadores y las videoconsolas en los hogares a partir de la década de 1990. (Levis, 2013, pp. 161-162; López Redondo, 2014, p. 65).

En segundo lugar, se encontraría la afirmación de que el videojuego produce absentismo laboral y escolar (Levis, 2013, pp. 161-162). Otra cuestión polémica derivada de considerar al medio como algo que produce una adicción. Esta denuncia considera que los niños usuarios de videojuegos tendrían peores calificaciones académicas que el resto, un análisis que diversas investigaciones contradicen. Existen estudios que indican precisamente lo contrario: que los juegos electrónicos ayudan a una mejor concentración y mejores notas e, incluso, aumentan la comprensión lógico-matemática (Pereira-García & Gómez-Gonzalvo, 2010, pp. 14-15; Levis, 2013, p. 162; López Redondo, 2014, pp. 82-83). Además, hoy en día, los videojuegos se usan en muchas instituciones públicas con fines educativos y propiciando buenos resultados⁶⁹.

3.3.1.3. El videojuego fomenta el aislamiento social.

En tercer lugar, se acusaría al videojuego de provocar aislamiento y de fomentar el abandono de otro tipo de actividades (López Redondo, 2014, pp. 68-69). El juego electrónico se ha convertido en una importante opción de ocio en la actualidad, un espacio interactivo y creativo donde se puede disfrutar de una narración, un reto o una aventura, algo que sucede con cualquier libro, película o cómic, por citar algunos ejemplos. Esta actividad requiere un tiempo de ocio que,

⁶⁹ La posibilidad del medio para permitir la inmersión del usuario en primera persona y la capacidad de decisión que ofrece, se ha convertido en una interesante herramienta para realizar labores educativas o formativas. Distintos museos se han interesado en las herramientas videolúdicas como fórmula de exhibir su contenido. Un ejemplo de esto es el Museo de las Peregrinaciones de Santiago de Compostela, que a través de un recorrido virtual a modo de juego electrónico, presenta a sus usuarios la situación histórica y social de la ciudad compostelana en la Baja Edad Media. Además, numerosos juegos comerciales, han usado la historia como fuente de información y diversión mostrando sus hechos de una manera más interactiva –siendo un claro ejemplo de ello la saga de *Age of Empires*–. Finalmente, numerosos videojuegos, tanto educativos como comerciales, se han diseñado para situar al usuario en dilemas éticos, que permiten experimentar las consecuencias morales derivadas de acciones, a través de sus personajes y situaciones (Jenkins, 2009, pp. 261-262).

normalmente, ocupa el dedicado a la televisión⁷⁰. En esta línea, se critica a un medio de fomentar la actividad lúdica y a quienes juegan, pero no a los espectadores (pasivos) del televisor. Por otro lado, la indicación del aislamiento del jugador es, cuanto menos, cuestionable⁷¹. Estas críticas indican que jugar a un videojuego es una actividad que se realiza en soledad. No obstante, también nos resulta extraña esta afirmación, más si cabe al comprobar la gran existencia de opciones videolúdicas que permiten el juego en un único soporte (juegos deportivos, *beat'em ups*, juegos cooperativos, etc.), y la proliferación del juego a través de Internet (como los juegos de rol *online* masivos o los managers deportivos). Por otro lado, las grandes comunidades virtuales de las que ya hemos hablado, generan una gran cantidad de contenidos que comparten por Internet. De nuevo, creemos que esta acusación es, cuanto menos, cuestionable o imprecisa.

3.3.1.4. El videojuego genera violencia.

En cuarto lugar, entraríamos en la cuestión de la violencia en el videojuego (López Redondo, 2014, pp. 67-68). Como ya hemos visto de manera breve cuando tratamos la relación de Rockstar Games con la presa, esta es la principal crítica que se ha vinculado a los videojuegos desde los medios de comunicación. Es un argumento que incide en que el uso de estos juegos fomenta la delincuencia y la violencia en nuestra sociedad. Sorprende que se dediquen tantas páginas a este tema en los diarios, pero no se hable del extraordinario

⁷⁰ Las videoconsolas necesitan de un televisor para poder conectarse y ofrecer el contenido videolúdico, por lo que el uso de éstas provoca, necesariamente, que no se consuma contenido televisivo. (Levis, 2013, p.95; López Redondo, 2014, pp. 31-32).

⁷¹ Desde su nacimiento, el videojuego se ha convertido en un medio a la vez colaborativo y competitivo. A este respecto, los primeros videojuegos que se encontraron en los salones recreativos permitían la posibilidad de, como mínimo, la participación de dos jugadores a la vez. Numerosos juegos han sido diseñados para fomentar esta colaboración entre jugadores, incentivando que jugaran juntos y compartieran una experiencia. Existen géneros como el *Beat'em up*, que han sido especialmente prolíficos a este respecto.

consumo de juegos en redes sociales o en *software*⁷². Además, acusar de violento al juego electrónico es eludir la responsabilidad de medios comunicativos, artísticos y/o informativos que muestran violencia dentro de nuestra cultura.

Es interesante observar como la crítica al videojuego basada en su relación con actitudes violentas se sostiene cuando en nuestro ecosistema icónico estamos expuestos constantemente a contenidos violentos. Prensa, televisión, cine, fotografía, y un largo etcétera, son medios que han reproducido con asiduidad violencia como fórmula informativa o de entretenimiento. En esta línea, nos sorprende observar críticas a la violencia simulada –y a veces muy poco realista– de un videojuego, cuando un telediario o un periódico comienzan sus noticias con imágenes de desmembramientos, muertes, rastros de sangre. En una época en la que hemos visto retransmitirse en directo y por televisión los bombardeos en Bosnia, el atentado a las Torres Gemelas en Nueva York, los innumerables reportajes sobre tiroteos en escuelas o convenciones, o peleas, sorprende esta crítica constante de que el videojuego crea conductas violentas en la sociedad. Sorprende todavía más, si cabe, cuando se trata de una violencia figurada y no real, en contraste con lo que se observa en los contenidos televisivos. Javier Coma y José María Latorre, nos ofrecen una opinión similar a la que acabamos de expresar:

De modo paralelo, tiene cierto interés observar que la televisión influyó notablemente en la alteración del tratamiento cinematográfico de la violencia, que fue tan importante dentro del clásico cine negro. El espectador asistía desde su propia casa, y a veces incluso entre plato y plato de comida, a reportajes que mostraban muertos en directo; a reportajes televisados de la actualidad de los soldados en

⁷² Desde la aparición de las redes sociales y los *smartphones*, han proliferado multitud de videojuegos orientados a la interacción social y gestión de recursos (*FarmVille*), resolución de puzzles (*Candy Crush*) o gestión de negocios (*Dinner Dash*). Además, hay que destacar el fenómeno social de la saga *The Sims* (con millones de ventas), que se ha convertido en el epítome del juego de simulación en *software* para ordenadores y videoconsolas. Por no hablar de la cantidad de juegos deportivos, plataformas o de aventura que salen al mercado todos los años y cuyo contenido violento es escaso o nulo.

guerra (Vietnam, Camboya) y a documentos de ejecuciones o asesinatos de civiles a sangre fría, mediante los que se habituó a convivir diariamente con el hecho de la muerte violenta (una muerte además real, no su abstracción cinematográfica), por lo que la violencia del viejo cine negro de las metralletas de *Scarface* hasta el crimen organizado de *Sin conciencia* perdía su sentido impactante. (Coma & Latorre, 1981, p. 194).

Henry Jenkins nos indica que, tradicionalmente, existe una tendencia a usar a los nuevos medios de comunicación y artísticos como fuentes de problemas sociales, con especial incidencia en el uso de la violencia. En este sentido, destaca que, en el ámbito estadounidense, más del 90% de los jóvenes son consumidores de videojuegos, por lo que es fácil realizar una vinculación estadística entre que un chico sea jugador y que sea capaz de realizar actos violentos (Jenkins, 2009, p. 243). Pero también destaca que, desde las esferas informativas, no se busca una auténtica investigación sobre los motivos de la violencia, sino un culpable⁷³.

En este sentido, Jenkins pone el acento en el hecho violento, indicando que deberíamos preocuparnos de la proliferación del contenido violento en cualquier medio de comunicación. La influencia de la cultura popular sobre las mentes de los consumidores no es más que una leve y pequeña parte de los causantes de cualquier problema. Aunque suene tópico decirlo, la vida real siempre supera a la ficción, y, aunque se prohibiera todo tipo de contenido violento, muchos jóvenes y adultos tienen que regresar día tras día a colegios, lugares de trabajo o a sus casas, donde sufren maltratos físicos y psicológicos de toda índole (Jenkins, 2009, p. 233). También, de nuevo, pone el acento sobre la influencia, e hipocresía de los medios de comunicación, cuando éstos indican que jugar a esos videojuegos enseña a ser personas violentas y a usar las armas, cuando minutos

⁷³ En palabras del propio Jenkins: Pero a los medios de comunicación solo les interesa la violencia en los videojuegos. He aquí uno de los sectores económicamente más relevantes de la industria del entretenimiento, la auténtica cabeza de playa de nuestros esfuerzos por crear nuevas formas de narración interactiva como parte de la cultura popular, más que vanguardista, pero los medios sólo quieren hablar de violencia. (Jenkins, 2009, p. 227).

antes en un reportaje se entrevistaba a un sicario de la Mafia que explicaba como ejecutaba a sus objetivos (Jenkins, 2009, p. 244). De esta manera, y como indica, hay que buscar las causas de la violencia fuera del ámbito de la cultura popular y mirar hacia la sociedad en la que se inscriben dichos actos

Jenkins apunta a que este tipo de críticas surge siempre cuando asistimos a nuevos modos de representación de la violencia, cuando este es uno de los temas universales en el ámbito de la representación. Jenkins llama la atención sobre el hecho de que las polémicas se produzcan precisamente en representaciones que plantean una reflexión sobre la violencia. A este respecto, y en relación con una sentencia de la Corte de Apelaciones para el Séptimo Circuito Federal en Estados Unidos⁷⁴, explica que intentar proteger a la sociedad –y especialmente a los jóvenes– de imágenes violentas sería un trabajo imposible de realizar, a la par que, hasta cierto punto, antinatural. La violencia ha sido usada por todo tipo de culturas dentro de formas narrativas, cuya naturaleza es reflexionar sobre el impacto de la misma. Por ello, no deja de resultar paradójico que, regularmente, suelen ser criticadas aquellas obras que rompen con la fórmula tradicional de representación violenta y fomentan una reflexión sobre el uso y naturaleza de la misma (Jenkins, 2009, pp. 260-261). Desde estas páginas realizamos una reflexión que, creemos, indica una cuestión importante al respecto de la representación de la violencia: en la aceptación de nuestro ser racional y consciente, tendemos a olvidarnos que los seres humanos somos animales. Esta cuestión, que parece obvia, puede enseñarnos algo importante, ya que para alimentarnos, vestirnos y sobrevivir, tradicionalmente hemos usado la violencia. Desde las sociedades cazadoras y recolectoras hasta la actualidad, hemos tenido que matar a otros animales como fuente de alimentación, realizando, por ende, actos violentos constantemente. Pero, al poseer raciocinio, también hemos reflexionado sobre el acto violento en sí, su motivación y sus consecuencias. Por lo que, esa

⁷⁴ La sentencia es de 2002. En este sentido, y contradiciendo a las voces a favor de la censura en el medio videolúdico, el texto jurídico incide en que proteger a los niños contra la violencia hasta la edad de 18 años sería una labor quijotesca. (Jenkins, 2009, pp. 260-261).

reflexión y crítica a la violencia que podemos observar en las obras artísticas, no deja de ser una lucha interna entre nuestra naturaleza animal y nuestra capacidad de reflexión racional y moral. En relación con este tipo de representaciones, volvemos a Jenkins, cuando nos indica que:

Dirigimos nuestra atención hacia el entretenimiento violento por la misma razón por la que los reformadores morales recurren a la retórica apocalíptica: porque nos confiere un sentido de orden en un mundo que, por lo demás, puede antojarse totalmente caótico. Fantaseamos sobre muchas cosas que jamás estaríamos dispuestos a hacer en la vida real y, mediante la fantasía, controlamos momentáneamente esos impulsos. Lo malo de muchos juegos no es su violencia sino su trivialización de la violencia. Nos dicen poco sobre nuestros demonios interiores porque recurren con demasiada facilidad a fórmulas de eficacia aprobada. Sin excepción, las obras citadas por los reformadores morales no son aquellas que siguen los patrones habituales, sino las que son temáticamente ricas o formalmente innovadoras. Es como si los reformadores respondieran a la provocación de la propia obra de pensar en el significado de la violencia, pero estuvieran decididos a poner fin a este proceso antes de que comenzara. (Jenkins, 2009, pp. 245-246).

Estamos de acuerdo en que hay que conseguir que el medio no se deje banalizar por el uso de una violencia que solo se mantiene por su alta rentabilidad económica. Pero esto no es una cosa que solo suceda en el videojuego, sino que se da en todo medio artístico y comunicativo. Por ello, hay que denunciar toda obra artística y comunicativa cuyo único fin es el representar la violencia por la violencia. Aquellas obras que reflexionan narrativa y formalmente sobre su uso deben ser destacadas y analizadas, ya que nos muestran de forma clara nuestra relación con la sociedad.

3.3.2. Argumentos a favor de los videojuegos.

No obstante, también ha existido una prolífica literatura científica que ha buscado analizar los posibles beneficios del uso de videojuegos. En las siguientes páginas nos pararemos a indicar los argumentos más característicos y mejor fundados, desde nuestra perspectiva.

3.3.2.1. El videojuego como herramienta didáctica,

Algunos autores destacan las enormes posibilidades del medio videolúdico como herramienta didáctica (Murray, 1999, p. 22; Gil Juárez & Vida Mombiola, 2007, pp. 86-87; Jenkins, 2009, p. 259). La propia naturaleza interactiva que posee, propicia la combinación de educación con entretenimiento. De esta forma, permite que surjan momentos significativos con los que el usuario puede aprender a la vez que se divierte. En esta línea, podría suceder que se pudiera aprender sin ser consciente de ello. Por otro lado, el género de simulación puede ser muy prolífico al provocar un intercambio de roles que sitúe a los chicos ante distintas situaciones hipotéticas y les permita observar las consecuencias de sus actos (Pereira-García & Gómez-Gonzalvo, 2010, p. 14). El uso educativo del videojuego permitiría un mejor aprendizaje de materias como las matemáticas, la informática o los idiomas, además de incentivar la capacidad de concentración, reflexión y deducción. A estas cuestiones, se sumaría que, gracias a sus posibilidades lúdico-educativas, el videojuego permite fomentar una forma de pensamiento no lineal y el desarrollo de una mejor memoria (López Redondo, 2014, p. 78).

3.3.2.2. El videojuego como fórmula de entrenamiento psicomotriz.

En segundo lugar, el medio videolúdico puede mejorar ciertas capacidades y habilidades (Levis, 2013, pp. 96-97; López Redondo, 2014, p. 78; Gil Juárez & Vida Mombiola, 2007, pp. 87-88). Estudios sobre el medio nos informan de que los jugadores mejoran habitualmente sus capacidades psicomotrices, además de desarrollar una mayor capacidad de pensamiento abstracto. Las habilidades

espaciales también se ven potenciadas por el uso de representaciones tridimensionales, y mejora la coordinación entre ojo y mano. Un punto que nos parece especialmente relevante y que remite a uno de los elementos esenciales de la estética videolúdica, es la mejora de la capacidad de toma de decisiones: reafirma la capacidad de colocar al jugador en una situación de crisis y observar como soluciona los problemas que se le presentan (López Redondo, 2014, p. 81; Gil Juárez & Vida Mombiela, 2007, p. 82; Jenkins, 2009, pp. 256-257). El medio se transforma, así en un vehículo que mejora la comprensión de uno mismo y fomenta su propia creatividad a la hora de resolver los problemas que se le imponen.

3.3.2.3. Es una herramienta con beneficios terapéuticos.

Su uso como un instrumento en fisioterapia o en psicología, permite una mayor interacción con el tratamiento específico para cada caso. Los videojuegos pueden ser usados como una importante fuente de estímulo para acentuar la relación del enfermo con el método de tratamiento (Levis, 2013, p. 163; López Redondo, 2014, pp. 77-78). Además, sirven para introducir a los pacientes en un entorno interactivo y entretenido, que incentivaría que vayan superando niveles de dificultad incrementada. En este sentido, ha sido usado para tratar afecciones psiquiátricas como herramienta para aumentar la autoestima del paciente y las habilidades mentales (López Redondo, 2014, pp. 77-78).

3.3.2.4. Ayuda al usuario a familiarizarse con la informática.

En cuarto lugar, permite al usuario comprender y familiarizarse con el mundo informático (Levis, 2013, p. 23; López Redondo, 2014, pp. 83-84). Al ser un medio digital, el uso de videojuegos permite comprender el sistema y procesos que lo conforman. Además, muchos de los términos de la informática se usan en el juego electrónico: *hardware*, *software*, sistema, etc. (Levis, 2013, p. 162). De esta forma, el usuario de videojuegos aprende una serie de conceptos y de herramientas del sistema informático que puede aplicar con solvencia

al mundo real. Por otro lado, este acercamiento al ámbito informático permite que muchos jugadores aprendan a realizar modificaciones en los propios programas de juego, conocen los procesos y arquitecturas internas del sistema e, incluso, saben cómo cambiar partes del *hardware* de sus ordenadores personales.

3.2.3. La preocupación por el videojuego en la sociedad contemporánea: una constante histórica ante la aparición de nuevos medios artísticos y/o culturales.

Acabamos de observar los distintos argumentos que han surgido a favor y en contra de los videojuegos. Una serie de cuestiones que, permanentemente, han indagado en el significado de las propuestas del nuevo medio, y en sus consecuencias socioculturales. No obstante, por muchos estudios que se hayan realizado, no se han conseguido resultados que indiquen que el juego electrónico sea pernicioso más allá de para aquellas personas que, ya sea por factores de modo de vida, condición sociocultural, o enfermedades mentales, se encuentran más predispuestas a ser influenciadas por cualquier medio de comunicación –y no solo por el videojuego–. A este respecto, creemos que es importante rescatar las palabras de las investigadoras Gil Juárez y Vida Mombiela, sobre la relación de la sociedad, los estudios sobre el videojuego y los medios de comunicación:

(...) seguimos investigando en busca de la respuesta final sobre la veracidad o falsedad de temores y rumores en lo que a videojuegos se refiere. Pero lo curioso es que su la respuesta definitiva de su peligrosidad no se encuentra, se sigue buscando. En cualquier otro “tema de investigación”, no se genera tanta presión social como en el caso de los videojuegos, para encontrar las pruebas de que efectivamente, estos juguetes, provocan alguna clase de efectos nocivos, pareciera que se intuye popularmente que existen y que solo falta tener las evidencias.

Así que una y otra vez, se sigue investigando, y una y otra vez, se siguen produciendo informes, artículos, documentos, etc., que llegan por diferentes vías y de diferente manera, a conclusiones no concluyentes sobre esa nocividad,

pero como esta no es la conclusión que satisface a la opinión pública, se siguen haciendo los mismos estudios, con el convencimiento de que un nuevo enfoque, quizás una nueva metodología, conseguirá por fin demostrar que videojugar genera adicción, aislamiento y provoca violencia, algo que parece que todo el mundo sabe que es cierto aunque no se haya podido demostrar. (Gil Juárez & Vida Mombiola, 2007, pp. 36-37).

¿Qué es lo que lleva a realizar estos estudios constantemente? ¿Qué provoca esa alarma social? ¿Qué intereses se encuentran detrás de estas acusaciones que, una y otra vez, los estudios indican que son falsas? Creemos que muchas de las críticas que recibe el videojuego provienen de otorgar un poder mágico a las imágenes que se representan a través del *software* audiovisual del juego. Un sentido místico otorgado al arte que se ha visto a lo largo del tiempo. A este respecto, Román Gubern nos informa de que:

En nuestra cultura racional e ilustrada contemporánea, la imagen no ha perdido todavía su turbador carácter ectoplasmático, como prueba la fotografía del ser amado que muchas personas llevan en sus carteras y que para ellos es mucho más que un trozo de papel. O como la prueba también la resistencia de la mayor parte de individuos a romper o pisotear la imagen de la madre, o de los hijos, o una estampa religiosa, porque tampoco para ellos es un mero trozo de papel con manchas. Estas actitudes constituyen una actualización, en el mundo laico, del eco animista que les llega de un pasado remoto, dominado por el pensamiento mágico. (Gubern, 1996, p. 64).

Pero este tipo de pensamiento mágico, también se presenta a modo de actitud iconofóbica. Las imágenes se han convertido en un receptor de actitudes agresivas contra ellas y lo que representan. Ataques a iconos que muestran líderes políticos, símbolos culturales sociales o religiosos, se ven afectados por la idea de que una semejanza icónica en su reproducción equivale a una identidad existencial con el ser odiado (Gubern, 1996, pp. 64-65). Este es uno de

los problemas que, creemos, existen en la crítica al videojuego desde los sectores más agresivos y furibundos. Al no entender la separación existente entre la imagen representada y aquello que representa, al asumir que la representación no es solo eso, sino un método de control mental y para influenciar a quien la recibe, surge un terror a aquello que se escape de la tendencia social, moral o cultural dominante. Esta es una situación prolífica a lo largo de todo el siglo XX, que ha provocado constantes ataques a los distintos medios culturales de vocación popular. Cine, música, cómic, televisión, videojuegos, etcétera, se han convertido en objetivo de todo tipo de ataques por sus posibles influencias sobre los consumidores, por suponer que provocan conductas antisociales o moralmente punitivas. La crítica, en este sentido, a las imágenes, la cultura o el arte, se sitúa en otorgarles un sentido místico, en situarlas en una posición de herramientas de control. Desde estas páginas proponemos que es una cuestión que tiene mucho que ver con quienes controlan los mecanismos de la cultura y ostentan el poder, ya que son los más predispuestos a usar a las imágenes icónicas y los medios de comunicación como una forma de control y de legitimización del poder.

La batalla de las imágenes, fundada en el presunto realismo ontológico de sus representaciones, que trasciende sus soportes y materiales, todavía no ha sido cancelada a finales de nuestro segundo milenio, cuando su ilusionismo realista ha desembocado en los entornos artificiales de la realidad virtual, con la que ya soñó Roger Bacon en el siglo XIII. (Gubern, 1996, p. 73).

En esta línea, Jacques Rancière indica que:

La imagen no es el doble de una cosa. Es un juego complejo de relaciones entre lo visible y lo invisible, lo visible y la palabra, lo dicho y lo no dicho. No es la simple reproducción de lo que ha estado delante del fotógrafo o del cineasta. Es siempre una alteración que toma lugar en una cadena de imágenes que a su vez altera. (Rancière, 2010, p. 94).

Esta visión de pasividad al acercarnos a las imágenes y la cultura, obvia una de las características principales del videojuego: su interactividad y capacidad de decisión. ¿En serio creemos que esa lógica de la dominación funciona siempre en un medio interactivo que permite, en teoría, la libre elección de acciones del usuario? ¿De verdad pensamos que el jugador es un agente pasivo que solo reproduce acciones antimorales o violentas? Eso significaría no darle al consumidor ninguna capacidad crítica o moral con respecto al videojuego. En definitiva, ser un sujeto pasivo, incapaz de decidir por sí mismo y totalmente sumiso al influjo mediático y de las imágenes. Con todo, no queremos decir que ese dominio no pueda suceder con ciertos sujetos —ciertamente, creemos que es una minoría—, pero asumir que todo jugador no tiene una visión crítica sobre el medio y se encuentra supeditado ciegamente al mismo es, cuanto menos, dudoso. Desde estas páginas pensamos que el usuario videolúdico es, en la mayoría de los casos, un agente activo, crítico y creativo de la estética videolúdica. El jugador, desde nuestra perspectiva, dista mucho de la pasividad en su interacción lúdica, más bien busca experimentar situaciones y sensaciones donde sus propios valores sociales, políticos o morales, sean puestos en cuestión, permitiéndole aprender más de sí mismo y de sus capacidades de adaptación a distintas situaciones.

En referencia a esta idea de pasividad del receptor o usuario de los contenidos, queremos resaltar las palabras de Henry Jenkins:

(...) me niego a considerar a los consumidores mediáticos o bien totalmente autónomos, o bien totalmente vulnerables a las industrias culturales. Sería ingenuo suponer que los poderosos conglomerados no van a proteger sus intereses cuando ingresan en este nuevo mercado mediático, pero, al mismo tiempo, las audiencias ganan poder y autonomía al ingresar en la nueva cultura del conocimiento. La audiencia es más que un concepto de mercadotecnia y menos que una «democracia semiótica». (Jenkins, 2009, p. 163).

El trabajo de la etnografía indica que los contenidos mediáticos son interpretados de diferente forma según sus contextos culturales. Esto supone que el contenido se ve bajo la mirada deformante de quien lo consume y se adecua, por ende, al contexto sociocultural en que se observa. Es más, esta situación puede llegar a variar dentro de un mismo entorno, debido a la capacidad de adaptación de cada uno de sus miembros y al trasfondo cultural. Por ello, la recepción de un contenido nunca es pasiva sino, más bien, negociada en función de cada uno de los intereses de los receptores (Jenkins, 2009, pp. 188-189).

Las posibilidades artísticas y narrativas no dependen de un medio concreto, más bien son inherentes a los agentes creativos que trabajan en ellos. En este sentido, cuantos más medios culturales poseamos, mayor será el conocimiento sobre nosotros mismos y nuestro entorno, nuestra sociedad y nuestro lugar en ella. La valoración de un determinado medio como superior a los otros implica simplemente obviar y minusvalorar la creatividad de las generaciones pasadas y futuras (Murray, 1999, pp. 280-282). La artísticidad y la validez de una obra cultural no dependen del soporte sobre el que se realiza, sino del creador que la produce y de su adecuación con los intereses culturales de un momento histórico. Además, en un entorno informativo y cultural masificado como el que tenemos, necesitamos a todos los medios creativos que podamos poseer para difundir el conocimiento al mayor público posible y, de paso, democratizar el hecho artístico y cultural.

Creemos que la mayoría de las críticas vertidas se centran más en aquellos productos cuyas ambientaciones reflejan nuestra sociedad, que en los que muestran entornos fantásticos o históricos. Que un videojuego refleje una gran capital en donde existen conductas delictivas, corrupción, tensión racial, falta de redistribución de la riqueza, y todo ello en el presente –algo que sucedía también con el cine de gánsteres de la década de 1930, por poner un ejemplo similar– es indicar a la sociedad que eso está pasando en el momento actual, por lo que la saca de su zona de confort.

Esa vinculación con su sociedad, es en sí mismo un acto político. Un acto que refleja una serie de valores sociopolíticos de un entorno concreto, en un marco temporal e histórico determinado. Si, por ello, se muestran los vicios, miserias y dificultades de una sociedad, indudablemente surgirán voces que critiquen esa representación. Y cuanto más certera y concisa sea esa crítica, mayor volumen tendrán las voces discordantes. Además, si ese juego permite que uno tome decisiones y actúe con respecto a su propia escala de valores, entonces el sistema –ya sea por medio de políticos, medios de comunicación,...- intentará censurar a ese medio indicando que la imagen que transmite no es real, además de ser perjudicial y peligrosa para quienes la consumen (Gil Juárez & Vida Mombiela, 2007, p.38).

Esta situación también se puede observar en la práctica artística contemporánea, donde ésta debe servir como reflexión crítica del sistema en el que se inserta. A este respecto, y en palabras de Juan Martín Prada, consideramos que el videojuego –al menos aquellos con mayor capacidad artística e innovadora– se situaría en la misma situación que el arte contemporáneo, ya que:

(...) proponer una actuación artística es descubrir lo que la propia tendencia de nuestra sociedad a desvelar e informar realmente oculta. Hacer evidente la tendencia propia de nuestro tiempo a ponerlo todo en evidencia. (Martín Prada, 2005, p. 141).

Otro aspecto que es destacado por Jenkins, alude a las formas culturales y la diferencia generacional como germen de esa desconfianza hacia los nuevos medios de comunicación. En su ya citada intervención ante el Congreso de los EEUU, el profesor Jenkins se refiere a este fenómeno con estas palabras: «Escuchen a sus hijos, no les tengan miedo». (Jenkins, 2009, p. 232).

Es aquí donde subyace el nacimiento de la desconfianza contra este nuevo medio: que los miembros de una generación no son capaces de entender –o no quieren– las nuevas manifestaciones

culturales de la siguiente generación. Una situación que genera desconfianza generacional, además de un claro temor a las novedades tecnológicas y socioculturales. Janet H. Murray nos dice que, al igual que escribían Huxley y Bradbury, existe toda una corriente de pensamiento catastrofista que opina que, con la llegada de nuevas formas artísticas y tecnologías de la información nos robarán la cultura tal y como la entendemos, y darán lugar a actitudes totalitarias y punitivas por parte de los gobiernos. Estas críticas distópicas a los nuevos medios culturales no dejan de situarse ante la idea de la cultura como propiedad de unos pocos. Además, evidencian prejuicios de tipo exclusivista y poco democráticos hacia el gusto del público popular. Se trata de una crítica a cualquier idea de diversión, entretenimiento o juego, que son vistos como algo pernicioso que acabará con el sistema educativo y los valores sociales que buscan incentivar el modelo sumiso del trabajador (Murray, 1999, pp. 30-33). A este respecto, la investigadora norteamericana afirma:

En los años setenta y ochenta se empezó a propagar contra los videojuegos el mismo miedo que provocó la llegada del cine y la televisión; a las atracciones sensoriales de la vista, el sonido y el movimiento se sumaba ahora la interactividad. (...) La pesadilla futurista de un estado totalitario ha sido sustituida por la igualmente terrorífica visión de un mundo terriblemente fragmentado organizado en torno al ciberespacio, donde desalmadas corporaciones internacionales, agencias secretas y organizaciones criminales luchan por la supremacía.

Estas historias de antiutopías digitales convierten al ordenador en símbolo erótico y demoníaco al mismo tiempo. Los navegantes *cyberpunk* son como vaqueros en una nueva frontera o criminales con un *joystick* en la mano en lugar de una moto entre las piernas. (Murray, 1999, pp. 33-34).

Al asumir que las artes figurativas son ilusorias, se entiende que cuanto más realistas y atractivas, más peligrosas e inquietantes llegarán a ser. Este temor se amplificó con las nuevas tecnologías de comunicación, creación y arte. Fotografía, cine, radio, televisión y, ahora, videojuego, se han visto atacados por esa desconfianza –aunque

es paradójico que, a veces, sean esos mismos medios criticados con anterioridad los que acusen a las nuevas formas-. (Murray, 1999. p. 30).

Marshall McLuhan defendió que los medios –sean del tipo que sean– son extensiones de nuestros sentidos, pero que también pueden ser considerados como materias primas o recursos naturales. Y, al igual que dependemos hoy en día del petróleo, los hidrocarburos o la electricidad, también lo haríamos de la televisión, el cine o la radio. En esta línea, una sociedad se crearía a partir de unos valores culturales dependientes de dichos recursos, y se configuraría alrededor de ellos –medios incluidos– (McLuhan, 1996, pp. 41-42). El videojuego, al ser un medio nuevo que se introduce en una compleja iconosfera cultural, de la que desplaza a los hasta entonces medios por antonomasia –y con los que compite– a una posición no preeminente del sistema comunicativo, sufrirá una constante animadversión de quienes dominan y controlan económicamente los medios más tradicionales. En el videojuego, su condición de opción de ocio y entretenimiento que ha desplazado, principalmente, a la televisión y al cine de su hegemonía en la difusión cultural e informativa de nuestra sociedad, ha provocado que los productores y defensores de estos medios lo vean como un competidor. En esta línea, no nos sorprende que muchos de los ataques y críticas vertidas a los videojuegos procedan especialmente desde la televisión, con la que compiten desde mediados de la década de 1980⁷⁵. Es interesante, a este respecto, recordar que la llegada de las videoconsolas a los hogares supuso el inicio de un uso alternativo para el televisor, debido a la necesidad de usarlo como dispositivo para la reproducción del *software* del juego.

Proponemos que muchos de los diferentes ataques contra el medio y la enorme cantidad de polémicas que nutren programas de televisión y debates públicos se deben a unas pocas cuestiones muy

⁷⁵ Aunque, como ya hemos indicado, los primeros videojuegos pueden rastrearse hasta la década de 1950, no es hasta la llegada de los años ochenta cuando despegan como industria e importante herramienta de ocio para todo tipo de públicos. Es en este momento cuando se convierte en un fenómeno global y de gran importancia cultural.

claras. En primer lugar, a una cuestión generacional, derivada de la aparición de nuevos usos y costumbres de ocio que sustituyen a otros ya existentes y que predominaron en el ámbito cultural directamente anterior a su época. En segundo lugar, al miedo a la aparición de nuevas tecnologías y al uso de las mismas, unido a la incapacidad de una parte de la población de adaptarse a estas novedades y a desconfiar de ellas por ese motivo. En tercer lugar, a una cuestión de audiencias y dominio mediático, ya que desplaza a otros medios que han visto su predominio desplazado con estos nuevos productos culturales. Y, en cuarto lugar, a que en vez de hablar de problemas sociales y analizar las causas más importantes de los mismos, es más fácil culpabilizar a una oferta de ocio donde se ven representados.

3.3.4. La regulación de la industria videolúdica.

Tras observar las diferentes causas de polémica sobre el videojuego y su impacto en la sociedad, surge una pregunta: ¿cómo se regulan los contenidos de un videojuego? Para responder a esta pregunta vamos a revisar el principal sistema de autorregulación que el medio posee hoy en día en Europa: el sistema PEGI.

Es importante indicar que este sistema de autorregulación existe desde inicios de la década de los 2000. La Unión Europea ha establecido una clasificación por edades y contenidos conocida como PEGI (acrónimo de Pan European Game Information). Este código es el que se usa hoy en día y regula los contenidos según las siguientes agrupaciones de edades: «más de 3 años, más de 7 años, más de 12 años, más de 16 años y más de 18 años» (Pintado Blanco & Sánchez Herrera, 2010, p. 41).

Este sistema entró en vigor en abril de 2003, en el marco de las regulaciones para productos del ocio electrónico. Se trata de un código de conducta que todo editor videolúdico debe asumir para poder distribuir sus contenidos en el territorio de la Unión Europea. Su función es facilitar al consumidor información clara sobre los contenidos que posee cada videojuego. Esta información se muestra

por medio de logotipos situados en las portadas y contraportadas de cada caja, describiendo claramente qué se puede encontrar en el *software*. A través de ocho símbolos, se nos informa de que el contenido del juego puede tener: violencia, lenguaje soez, terror, sexo, drogas, discriminación o juego de azar. Por otro lado, este sistema, también obliga a los distribuidores a revisar cada versión de su producto, adecuándose así a la legislación de cada país. Además, desde este código de conducta y sistema de regulación, se fomenta que los adultos que quieran proporcionar *software* de entretenimiento a menores, conozcan el contenido que posee dicho videojuego (López Redondo, 2014, pp. 93-97).



Lám. 1. Iconos código PEGI. Recuperada de <https://pegi.info>

Esto nos sitúa ante una encrucijada muy interesante en la convergencia entre la industria videolúdica y la sociedad. Si bien es cierto que hay que exigirle un mayor control, una clara clasificación por edades y contenidos, también hay que señalar la responsabilidad del consumidor de cumplir los requisitos de edades que vienen estipuladas en sus carátulas. Si un producto clasificado para +18 acaba en manos de un menor, la responsabilidad ya no debe recaer en manos de los productores y desarrolladores del producto, sino en quien lo vende, en quien lo compra o en quien lo regala, que ha obviado la normativa europea. En este sentido, creemos que la responsabilidad de un correcto uso del videojuego debe repartirse entre todos los agentes que componen la industria: las empresas programadoras y desarrolladoras, los agentes comerciales y tiendas, y, sobre todo, en

los consumidores y compradores –con especial incidencia en aquellos adultos que compran contenido lúdico a menores–. Ya va siendo hora que, de una vez por todas, se supere la idea del didactismo infantil y de la superioridad de un producto cultural sobre otros.

3.4. VIDEOJUEGOS E INSTITUCIONES CULTURALES.

Como hemos visto, el videojuego fascina y preocupa por igual a la sociedad. Las principales instituciones culturales de nuestro tiempo también se han acercado a este fenómeno sociocultural introduciéndolos, paulatinamente, en sus colecciones y sus programaciones. A diferencia de la mayoría de los medios de comunicación, las instituciones culturales han reconocido evidentes valores culturales en el videojuego. Como indica Paula Velasco Radial:

El videojuego es arte. Por si quedaba alguna duda al respecto, en 2012 el MOMA zanjó la eterna disputa al ampliar su colección con 14 videojuegos, a los que se sumarán nuevas adquisiciones hasta alcanzar los 40 ejemplares. El mundo del videojuego bebe de los mismos elementos de los que las artes clásicas se han nutrido desde tiempos inmemoriales. Forma y perspectiva se han convertido en elementos esenciales para abrir la puerta a un mundo ficticio, ya sea plasmado en un lienzo o incrustado en la pantalla. El videojuego es arte y, como tal, produce una determinada experiencia estética. Cada género explota diferentes elementos para producir ese deleite que hace del jugador una extensión del videojuego, asido a esta nueva realidad mediante dispositivos propios de la videoconsola. (Velasco Radial, 2014, p. 36).

Esta exposición permanente del museo neoyorquino supuso el impulso definitivo al medio. Pero no fue su primera inclusión en el ámbito museístico. Las primeras exposiciones sobre videojuegos surgen a finales de la década de 1980. Entre junio de 1989 y mayo de 1990 se celebró en el American Museum of Moving Image la exposición *Hot Circuits: A Video Arcade*, sirviendo como una demostración de las obras más características de la era de las salas

recreativas. A esta siguieron otras en fechas más recientes, como: *Game On*, en la Barbican Art Gallery de Londres en 2002; *Game Story*, en el Grand Palais de París entre noviembre de 2011 y enero de 2012; o *The Art of Video Games*, en el Smithsonian American Art Museum entre primavera y verano de 2012. Además, revistas como *L=A=N=G=U=A=G=E*, han realizado ensayos como *Play It Again, Pac-Man*, donde han analizado la presencia de los videojuegos en la sociedad y remarcado su carácter artístico (Navarro, 2017, pp. 86-87).

Por otro lado, este reconocimiento cultural también se ha dado en el ámbito de las instituciones públicas y organismos culturales. Desde finales de la década de los 2000, distintos parlamentos y gobiernos han introducido al videojuego dentro del reglamento que rige a las industrias culturales de sus países. En 2008, se reconoce a la Federación de Desarrolladores de Videojuegos Alemana como nuevo miembro del Consejo de Cultura de Alemania, convirtiéndose en uno de los primeros países europeos donde se le otorga este reconocimiento al juego electrónico (*El País*, 2008). España no ha sido una excepción a esta tendencia normalizadora:

En 2009 España dio un paso importante de cara a la mejora de la imagen de los videojuegos con la aprobación en el Congreso de una propuesta de ley para la promoción y el respaldo a la industria cultural del videojuego tal y como habían hecho anteriormente otros países como Francia, Alemania o Japón. (Muñoz Sastre & Sebastián Morillas, 2010, p. 224).

Esto supuso que a nivel legislativo el videojuego sea reconocido con el mismo estatus que otras industrias culturales como el cine, la música o las artes plásticas, además de permitirle acceder a ayudas públicas cuya finalidad es la financiación y promoción de contenido videolúdico. Un impulso que supone un importante reconocimiento a su importancia cultural y su valor artístico (Carrillo Marqueta & Carcelén García, 2010, p. 176).

Este reconocimiento de instituciones y gobiernos también tuvo una repercusión en el ámbito de los premios culturales. Desde hace varios años, los premios BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) ya incluyen al videojuego dentro de sus categorías, tendencia que se ha ido ampliando a otros sectores. Un hecho importante para el videojuego fue la concesión del premio Príncipe de Asturias a Shigeru Miyamoto, diseñador japonés y responsable de obras tan conocidas como *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda* o *Donkey Kong*. Una declaración de intenciones que situó al medio como una de las principales manifestaciones artísticas de nuestro tiempo⁷⁶.

No obstante, los reconocimientos al medio no solo han llegado de las instituciones culturales y públicas. También los videojuegos han sido objeto de premios otorgados por asociaciones sociales de todo tipo, destacando la diversidad de contenidos que poseen y sus temas variados. En este sentido, queremos enfatizar el premio que la Gay & Lesbian Alliance Against Defamation (GLAAD) otorgó al videojuego *Dragon Age: Inquisition*, de la compañía canadiense BioWare, a causa de su contribución a la integración y la representación de personajes homosexuales. Un premio que se sustentaba en la presencia de personajes que no caían en los estereotipos asociados con el colectivo, además de presentar a personajes de esta orientación sin tabúes de ninguna índole (IGN, 2015). Esta cuestión nos ilustra sobre la maduración de un medio cultural que se encuentra fuertemente vinculado con la sociedad de su tiempo.

3.5. ROCKSTAR GAMES Y LAS INSTITUCIONES CULTURALES.

A pesar de las constantes críticas al contenido de sus obras y los prejuicios contra sus videojuegos, la compañía también ha tenido un importante reconocimiento por parte de diversas instituciones

⁷⁶ Como indica Antonio José Planells de la Maza: «El 23 de mayo de 2012 –casi veinticinco años más tarde– el prestigioso premio Príncipe de Asturias en la categoría de Comunicación y Humanidades fue para Shigeru Miyamoto, posiblemente el diseñador de videojuegos más célebre de la historia». (Planells de la Maza, 2015, pp. 7-8).

culturales y museísticas, un reconocimiento fruto de la aceptación en ciertos ámbitos del videojuego como herramienta cultural y manifestación artística de primer orden. Además, se han identificado y destacado los valores creativos y culturales más representativos de las obras de la compañía. En las siguientes páginas vamos a detenernos en la presencia de los productos de Rockstar dentro de algunas instituciones museísticas o culturales.

3.5.1. Grand Theft Auto como representante de la cultura británica en los Juegos Olímpicos de 2012.

Uno de los principales reconocimientos que la compañía Rockstar Games ha recibido desde el ámbito museístico es la inclusión de la saga *Grand Theft Auto* en el museo Victoria and Albert de Londres como representante de la cultura británica, dentro de la exposición *British Design 1948-2012: Innovation in the Modern Age*. Esta fue una de las actividades culturales derivadas de los Juegos Olímpicos de Londres 2012, y buscaba mostrar las aportaciones del Reino Unido a la cultura en los años que median entre los dos Juegos de Londres - (1948 y 2012). La exposición valoraba que las obras de Rockstar Games eran un claro ejemplo de innovación en la representación de las ciudades de juego y en el desarrollo del *gameplay* de mundo abierto. Además, también se mostraba un video conmemorativo a modo de crónica sobre la saga de videojuegos (*Rockstar Games*, 2012; *Atomix*, 2012; *El Mundo*, 2012a).

3.5.2. Premios y reconocimientos más allá del ámbito videolúdico.

La compañía ha recibido nominaciones y premios que trascienden el mundo de los videojuegos. Una de las primeras nominaciones a su diseño de mundos de juego se produjo con la salida al mercado del *Grand Theft Auto: Vice City* en el año 2002. Ese mismo año, la empresa recibió una nominación a los premios del Museo de Diseño de Londres en la categoría “mayor contribución al diseño del año 2002”, donde competía con el famoso *iPod* de la empresa

norteamericana Apple. Gracias a esa nominación, Rockstar dispuso una serie de instalaciones interactivas en el museo donde se mostraba todo lo relativo al diseño del juego. De esta manera enseñaron a los espectadores el trabajo realizado a la hora de diseñar el sonido ambiente, las animaciones y la recreación de la ciudad de Vice City, clara parodia de la ciudad de Miami (Estrada, 2012).

También hay que destacar que los premios BAFTA le han otorgado un premio a toda su carrera a la compañía por su aportación al mundo del videojuego. Desde el año 2007, estos aclamados galardones incluyen dentro de sus categorías a los videojuegos, incluyendo categorías como mejor videojuego del año o mejor guión de un videojuego entre otros. Rockstar Games se ha convertido, desde esa fecha, en uno de los nominados y premiados habituales del certamen. No obstante, el mayor reconocimiento que recibieron de la British Academy of Film and Television Arts llegó de mano del BAFTA Fellowship⁷⁷ en el año 2014, un galardón que, como hemos indicado, fue otorgado a toda la carrera de esta compañía y como reconocimiento a las innovaciones introducidas dentro del arte videolúdico (BAFTA, 2014; BBC, 2014; Castellano, 2014). Este galardón supuso la introducción por primera vez de una compañía de videojuegos entre la lista de ganadores⁷⁸. Un reconocimiento que los situó como uno de los más importantes representantes de la historia del videojuego.

⁷⁷ Un galardón que a lo largo de la historia han recibido personalidades como Alfred Hitchcock, Jacques Cousteau, Charles Chaplin, Federico Fellini, Martin Scorsese, Will Wright o Shigeru Miyamoto entre otros representantes del mundo del cine, la televisión o los videojuegos.

⁷⁸ En la historia de este premio, solo hay otra compañía que también lo haya recibido como entidad y no a modo individual: la Merchant Ivory Productions en el año 2002 (BAFTA, 2019).



**Parte III. Innovación e
intermedialidad en el
ámbito videolúdico.**





IV. *Intertextualidad e intermedialidad* en la cultura contemporánea.

Hasta ahora hemos analizado qué se entiende por videojuego y su lenguaje, la naturaleza empresarial y comunicativa de su industria cultural, deteniéndonos en las formas y peculiaridades de la compañía Rockstar Games, y en lo que entendemos es su naturaleza estética. En esta parte nos centraremos en desglosar y analizar los distintos métodos que consideramos que la compañía Rockstar Games ha usado para enriquecer la naturaleza comunicativa del videojuego. Para este fin, nos hemos detenido en el concepto de *intermediación*⁷⁹ (o *intermedialidad*) como una fórmula de trasvase medial que permite enriquecer el lenguaje inherente al videojuego. Un concepto que desarrollaremos en las siguientes páginas, y que permite realizar una mejor comprensión de la importancia de los mensajes y representaciones icónicas que presenta el juego electrónico.

Por otro lado, es evidente que en un medio que, como hemos explicado, posee una naturaleza simbólica tan importante, la selección de diversas formas comunicativas concretas nos lleva a detenernos en el análisis semiótico de las estrategias de comunicación que los videojuegos de Rockstar Games adquieren de otras manifestaciones culturales. En las siguientes páginas explicaremos con detenimiento estos conceptos, que se inscriben en la prolífica iconosfera de la sociedad contemporánea.

⁷⁹ Usamos este término debido a que es el más usado en lengua castellana para referirse a los procesos de migración y trasvase de formulas comunicativas de un medio a otro. Sin embargo, la prolífica documentación consultada a lo largo de esta investigación nos ha llevado a usar a modo de sinónimos el vocablo *intermedial* –derivado de las fuentes en lengua inglesa– o *intermedialidad* –proveniente de fuentes en lengua italiana– como sinónimo del vocablo español. De esta manera, a lo largo de esta parte los usaremos de forma indistinta, aunque consideramos que el término más correcto para referirse a este fenómeno sería con la palabra *intermedialidad*.

Es evidente que el medio videolúdico y su producto derivado, los videojuegos, se enmarcan bajo la categoría de la denominada *cultura de masas*, sea cual sea la ambición del producto analizado. En este caso es importante indicar que cualquier videojuego, sea este catalogado como *indie*⁸⁰ o como *triple A* (o *AAA*)⁸¹, se mueve en el contexto de la reproductibilidad técnica y cultura *mainstream*, y está orientado a un proceso de mercantilización global cuyo público es heterogéneo. Desde la proliferación de las artes de reproductibilidad masiva, la interacción entre medios ha sido una constante. Es un hecho destacable que a lo largo de todo el siglo XX, numerosos autores se hayan acercado a observar la interacción de dichos procesos insertados en lo que se conoce como *cultura de masas*. Fruto de ese análisis, han surgido los conceptos de *intertextualidad* e *intermedialidad*, los cuales hacen referencia al proceso de interacción y de migración signifiicante –estética y narrativa también– en el nuevo contexto medial contemporáneo.

4.1. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE MEDIO EN LA CULTURA DE MASAS.

Como hemos indicado, no se puede plantear un estudio que analice al videojuego y a las influencias mediales que en él existen sin acercarnos al concepto de medio. Este término está claramente ligado a la nueva sociedad de masas de la edad contemporánea. El proceso industrializador surgido desde el siglo XIX habría preparado las

⁸⁰ Este término deriva de la palabra inglesa *independent* y abarca a las propuestas que se ubican fuera de los límites establecidos por la cultura principal o *mainstream*. En el caso del videojuego, se refiere al proceso creativo en el que no se posee el apoyo creativo de una distribuidora de videojuegos. Una de sus principales características es su sistema de mercado, basado en la distribución digital, y más actualmente en métodos de financiación por medio de donaciones económicas en plataformas digitales como crowdfunding.

⁸¹ Es una palabra derivada del sistema de puntuación académica anglosajona (donde *AAA* sería la máxima posible). Con este término se refiere a las superproducciones de videojuegos, desarrolladas por las principales empresas del mercado del ocio electrónico. Son producciones que cuentan con un gran presupuesto, y por ello generan un gran impacto mediático entre sus usuarios.

condiciones propicias para el desarrollo de la comunicación de masas, dando lugar a una forma de sociedad donde se depende en gran medida de las citadas comunicaciones. El medio será el principal soporte de información social donde las modernas industrias culturales interactúan (Gubern, 1997, p. 21). Con la sociología de masas surgen las primeras preocupaciones sobre las transformaciones que los denominados *media* electrónicos desarrollarían en la sociedad y cultura donde se inscriben. Por ello los canales de comunicación pueden ser interpretados como una forma de exteriorizar un pensamiento concreto, un mensaje, que podría distribuirse a través de distintos soportes –también llamados medios– y aumentar su influencia gracias al atractivo de los mismos. Según el propio medio que se use, el mensaje será más o menos atractivo para los distintos estratos de la sociedad (Sánchez Jiménez, 1994, p. 10).

Al acercarnos a la idea del medio desde la *cultura de masas*, es importante hacer una serie de apreciaciones. En primer lugar, tenemos que destacar que el propio concepto de medio de comunicación es, en realidad, un término de carácter sociológico que se refiere a una serie de contextos que son característicos de la libre difusión informativa de una sociedad (Leone, 2014, pp. 200-201). El medio, por lo tanto, posee distintos niveles de significación, que pueden coexistir a la vez y cuyos destinatarios son diversos. Como indica Sánchez Jiménez:

Los instrumentos o canales de comunicación de masas, los *mass media*, son aquellos procedimientos mediante los cuales grupos de especialistas se sirven de inventos técnicos (prensa, cine, radio, televisión, publicidad estática,...) para difundir un contenido simbólico a un público vasto, heterogéneo y muy disperso en el espacio. Si se tiene como objetivo persuadirlo, integrarlo o dirigirlo en uno u otro sentido, depende de otros factores, igualmente capaces de ser subsumidos desde los propios media. (Sánchez Jiménez, 1994, p. 15).

En segundo lugar, queremos destacar que el medio videolúdico es claramente tecnológico y, por lo tanto, definido por sus

condicionantes científicos. La evolución tecnológica ha permitido un avance significativo en el mundo del arte, en paralelo a los avances en los medios de comunicación. Ejemplos de ello serían la aparición de pigmentos y compuestos pictóricos en formato tubo desde el XIX, que permitió a los artistas salir de sus estudios para pintar en exteriores; la influencia recíproca que tuvo el retrato fotográfico y pictórico; el uso del vídeo en el proceso de registro de *performances* o interacciones de arte efímero;...; o el surgimiento del arte digital en las últimas décadas del siglo XX. De esta forma, la aparición del videojuego como medio híbrido no debería ser una sorpresa.

En tercer lugar, debemos atender a observar ligeramente la propia naturaleza de la *cultura de masas* y su forma de actuar. Es evidente que la cultura, al igual que el arte, es un reflejo claro e inmediato de la sociedad de su tiempo. El proceso de la Revolución Industrial que propició el modelo de industrias culturales que conocemos hoy en día, también codificó las representaciones artísticas predominantes desde entonces. Gracias a ello se establecen toda una serie de formas culturales entre las que se encuentran la novela y la pintura modernas, el cinematógrafo y la fotografía, el videojuego actual,..., son todas ramificaciones de la sociedad burguesa y obrera surgida en la edad contemporánea, y por ende, reflejan la sociedad de su tiempo con sus valores estéticos y culturales, sus vicios y virtudes, de manera clara y evidente⁸².

Por último, y antes de entrar en el análisis del proceso de *intermedialidad*, queremos incidir en la idea de que el trasvase de elementos entre medios es inherente a la sociedad contemporánea y a la *cultura de masas*, pero no es tan novedoso, al menos, en el

⁸² En este caso hacemos referencia al ensayo de Román Gubern *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*, donde nos ilustra sobre el debate en torno a la cultura oficial y a la cultura de la masa obrera, indicando cómo las masas obreras no eran representadas dentro de la corriente artística oficial y aristocrática. En cambio, comenta la incidencia de una serie de obras que reflejaban la transformación del entorno urbano de las ciudades, presentaba unas representaciones donde las «provincias iconográficas *malditas*, zonas de destierro y exilio cultural, que a veces resultan más elocuentes y ofrecen materiales más productivos para el análisis y comprensión de una sociedad que las grandes obras maestras canonizadas en los museos» (Gubern, 2005, p. 7).

desarrollo artístico. La traslación de medios de comunicación y/o artísticos a otros ha sido constante a lo largo de la historia. Es un hecho que no ha sido evidente y relevante hasta la aparición de los medios icónicos de masas y la cultura contemporánea. En este caso, nos adscribimos a lo propuesto por Gil González al respecto:

Podría parecer paradójico que iniciásemos una aproximación a un hecho cultural tan absolutamente contemporáneo en apariencia como la llamada *cultura de masas* con la sospecha de que ha tenido correlatos evidentes a lo largo de la historia de la civilización occidental. Pero también a la inversa, en cierto sentido, correríamos el riesgo de vaciarlo de contenido si reparamos preliminarmente en una segunda paradoja: la de que la misma expresión es un oxímoron que introduce una indudable lectura política: la *cultura* –en su acepción artística y no antropológica– no ha constituido nunca en el pasado, en efecto, un hecho de *masas*, siempre que aceptemos que tampoco lo es en la actualidad. Salvo que reduzcamos la noción de *masas* a la minoría, que podríamos identificar sociológicamente, *grosso modo*, con las clases medias del primer mundo o con las élites, en este caso indiferenciadas sea cual fuere el ordinal que le aplicásemos. (Gil González, 2012, p. 51).

En páginas sucesivas, el mencionado autor, indica que el proceso de *intermedialidad* se puede rastrear hasta la tragedia griega, a la que nosotros sumamos otros ejemplos dados a lo largo del tiempo como puede ser la ópera, el cinematógrafo o el cómic, por citar unos pocos, que muestran en sus formas expresivas vinculaciones *intermediales* que enriquecen sus respectivos lenguajes. Esto se contrapone a la idea establecida de la diferencia fundamental entre dos tipos de receptores: el receptor culto, que se instala en el conocimiento enciclopédico de las grandes obras de la cultura y el pensamiento universal, que posee las capacidades cognitivas necesarias para poder entender el contenido simbólico de la obra artística; y el receptor de masas, al que se destinan los productos de la *cultura de masas*, solo puede adherirse a esta desde un perfil pasivo y acrítico. Esta última idea muestra un error común al no observar la reciprocidad, que el debate existente

entre alta y baja cultura obvia, enmarcado en la iconosfera medial de la sociedad contemporánea, la cual se ha configurado por el trasvase de temas, imágenes y procedimientos entre ambas corrientes. Fruto de todo ello es una cultura del pastiche, donde el consumo de la denominada *cultura de masas* se une al estrato de la cultura “ilustrada”, a través de las reediciones de las mejores obras surgidas de cualquier modelo cultural.

De esta forma, podemos concluir esta introducción en torno al concepto de la cultura de masas y su relación con el término de *intermedialidad*, apuntando a la importancia de un contexto donde la circulación de la información pueda darse de forma libre y diferenciada por su canal de difusión; que posee un entramado tecnológico e industrial por el cual desarrollarse y expandirse. Estamos hablando de formas culturales y de comunicación que solo se pueden desarrollar en una sociedad donde las clases medias tengan un nivel económico que le permita interesarse por propuestas de ocio y entretenimiento que reflejen su sociedad y necesiten de su apoyo financiero. Aunque el proceso de *intermedialidad* tiene claros antecedentes históricos, no ha sido evidente, y socialmente relevante, hasta el surgimiento de una sociedad donde las clases medias han tenido capacidad monetaria suficiente con la que acceder a la cultura.

4.2. INTERTEXTUALIDAD E INTERMEDIALIDAD EN LA SEMIOESFERA CONTEMPORÁNEA.

La presencia de distintos soportes de comunicación permite que surja un proceso de *intermediación*: una forma de interrelación entre los distintos canales o instrumentos de comunicación. La *intermedialidad* se entendería como la integración de uno o varios medios en otra forma o canal de comunicación. Se convertiría de esta manera en una compleja construcción comunicativa que llevaría implícitas formas de codificar la experiencia humana con los distintos procesos culturales de dichas experiencias (López-Varela Azcárate, 2011, p. 107). El concepto de *intermedialidad* ha dado fruto a distintos debates desde su nacimiento, y todavía no hay una definición clara al

respecto. Por esta razón es muy interesante la recopilación que hace López-Varela Azcárate acerca de su génesis y su relación con el propio *medio*, y donde establece dos tendencias claramente diferenciadas en el estudio del proceso intermedial. En primer lugar, existiría una orientación derivada de los estudios literarios y narrativos, que establecería el proceso *intermedial* y que se centraría en el concepto de *intertextualidad*⁸³. Por otro lado estarían los estudios de comunicación, que se interesarían en las distinciones materiales entre los medios y sus fenómenos asociados (López-Varela Azcárate, 2011, pp. 107-108). Ambas formas de estudio deben ser complementarias y deben relacionarse para comprender el fenómeno de la *intermedialidad*. De esta forma queda claro que la *intertextualidad* establecería la forma en que los diversos textos narrativos se relacionan entre sí, mientras que la *intermedialidad* sería la forma como se plasman dichas comunicaciones entre distintos canales o soportes. Por ello, la *intertextualidad* establecería la apertura de un diálogo entre un soporte de comunicación concreto con otros, otras artes, u otros modos de expresión (Martínez Fabre, 2013, p. 14).

Es decir, la *intertextualidad* mostraría como es el proceso de trasvase de un medio a otro a través de códigos propios, siendo una fórmula fácil de detectar. Son referencias constantes a formas, textos, estilos, imágenes, narraciones,..., que ya existen y son conocidas por el público al que se destinan. Es un modelo cuya intención es contextualizar, en cierta medida, al receptor del mismo en un entorno sociocultural concreto, sobreentendiendo que conocerá el significado de la referencia (Alvarado Ruiz, 2015, p. 32). Además, este hecho ha adquirido una creciente importancia en la creación de mundos ficticios multimediales en las industrias culturales⁸⁴, provocando que una de las

⁸³ El término *intertextualidad* fue acuñado por Julia Kristeva en 1969 y haría referencia a la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos de la misma índole, sean históricos o contemporáneos. Esta relación plantearía un contexto donde se vincularían implícitamente el conjunto de los textos, y que influiría en la comprensión y producción del discurso (Kristeva, 1981, pp. 187-225).

⁸⁴ La práctica cultural contemporánea se está, al menos en lo que a las industrias culturales se refiere, agrupando en torno a grandes conglomerados mediáticos que buscan establecer el desarrollo de complejos sistemas narrativos de carácter *cross-media*, donde poder desarrollar

acciones más motivadoras para el usuario sea el detectar y reconocer estos *easter eggs*⁸⁵ –como se los conoce popularmente–. La *intertextualidad* haría referencia a textos diferentes o propios con el consiguiente enriquecimiento textual.

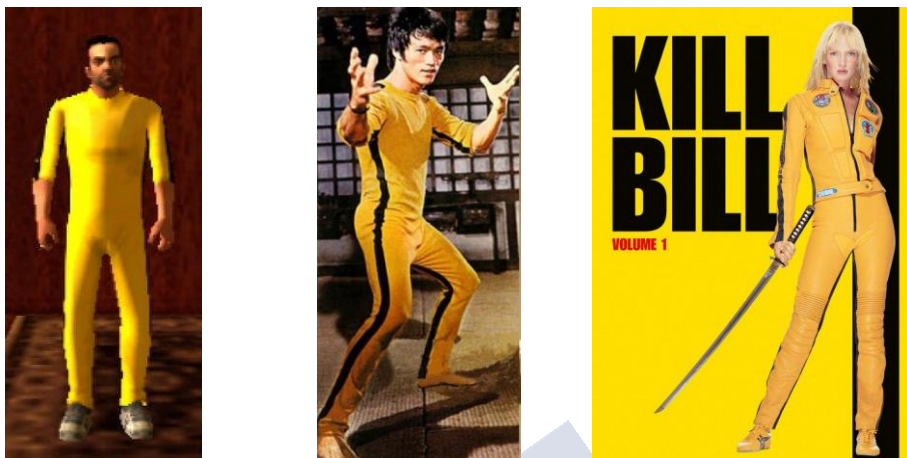
Es conveniente, en este punto, ofrecer algunos ejemplos de *intertextualidad* para obtener una visión más clara y evidente del fenómeno. Para entender esta cuestión podríamos usar el desarrollo mediático de la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y su relación con la versión literaria escrita por Philip K. Dick (*Sueñan los androides con ovejas eléctricas*, 1968). Más allá del proceso de variaciones surgidos a lo largo de los años –y en el cual no nos vamos a parar– la presencia de una voz en off que vale de enlace entre escenas dentro del filme sirve como un elemento de conexión de un texto con otro, y de esta forma se hace referencia al soliloquio interno del protagonista. De esta forma, el mensaje interior literario, emerge también en el texto cinematográfico evidenciando una forma de *intertextualidad* entre ambos. Siguiendo con el mismo ejemplo, su vertiente videolúdica, *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997), ofrece otra forma de acercarse al fenómeno intertextual. En este caso, intentando mantener un grado de motivación extra para los fanáticos del film, los desarrolladores introducen a un personaje nuevo que servirá como avatar del jugador, Ray McCoy, que valdrá como medio de conexión entre el texto fílmico y videolúdico. Al igual que en la película, la labor del jugador es investigar una serie de asesinatos y dará como resultado la eliminación de un grupo de replicantes a través de diversos escenarios que reproducen estéticamente las imágenes del

un tipo de textualidad que refiera a elementos de cualquiera de los productos que presentan. De esta forma, la realidad intertextual se convierte en una herramienta fundamental de expansión económica y motivacional para el espectador, que, a su vez, se ve obligado a intentar comprender el enorme entorno mediático y simbólico que le es presentado en las películas, cómics, o videojuegos que una determinada compañía le ofrece.

⁸⁵ El *easter egg* es un mensaje oculto presente en múltiples plataformas mediales contemporáneas. El término nació en videojuego *Adventure* (Atari, 1978), y hacía referencia al nombre del creador del propio videojuego. Desde ese momento se ha popularizado pasando de ser una herramienta eminentemente videolúdica a un modo de *intertextualidad* cuyo fin es el de relacionar distintos contenidos textuales de un medio a otro.

mundo propuesto por Scott –y que, a su vez, es coetáneo a las acciones narradas fílmicamente–. Con ello, el personaje se convierte en un *intertexto*, un elemento que vehicula la conexión argumental entre el ambos textos.

Otro ejemplo podría ser detectado entre las películas *Kill Bill: Volume 1* (Quentin Tarantino, 2003) y *Game of Death* (Robert Clouse, 1978), donde se puede ver el proceso de referencia y *easter egg* intertextual. El atuendo que presenta el personaje de Uma Thurman es un homenaje, y por ello una referencia intertextual, al que llevaba el personaje de Bruce Lee en la película de 1978. De esta forma, Tarantino presenta un elemento simbólico textual que refleja la referencia que él mismo realiza al género narrativo en el que se inspira –el cine de artes marciales– por medio de una de sus figuras más icónicas. A su vez este atuendo produce el mismo trasvase *intertextual* entre el ámbito cinematográfico y el videolúdico a través del propio traje. En el juego *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* (Rockstar Games, 2005), al que haremos referencia más adelante, el protagonista, Toni Cipriani, un mafioso italiano, puede adquirir este mismo atuendo al superar la misión *Crazy “69”*, que consiste en eliminar a una serie de personajes con una katana. Con ello, se muestra la *intertextualidad* residente entre el videojuego y los filmes citados con anterioridad. Las referencias textuales son la presencia del traje desde el film del año 1978 a la película de 2003, con lo que se muestra la relación existente entre dos textos cinematográficos y se incide en el homenaje autorreferencial en el género del cine de artes marciales; y el contacto, también por medio del traje, entre el videojuego y la narración fílmica del 2003, que a su vez incluye una referencia clara referencia *intertextual* en el juego de palabras realizado entre la banda de mafiosos japoneses a la que se enfrenta el personaje de Thurman (los Crazy 88) y el título de la misión que desbloqueará el atuendo en el ámbito videolúdico (*Crazy “69”*). De esta forma, podemos afirmar que la presencia del traje amarillo es un *intertexto*, una forma referencial que indica las relaciones textuales que existen entre las dos películas de artes marciales y el videojuego.



Lám. 2. Comparación de la *intertextualidad* entre el videojuego *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* (izquierda), el filme *Game of Death* (centro) y la película *Kill Bill Vol. 1* (derecha). Captura por autor.

4.3. LA INTERMEDIALIDAD EN EL VIDEOJUEGO.

4.3.1. *Intermedialidad* y videojuego en el contexto cultural dominante.

Es evidente que en la práctica artística contemporánea, por no decir en toda la Historia del Arte, han aparecido medios híbridos que se han valido de estrategias *intermediales* para desarrollar su función cultural. Un hecho que se ha visto incrementado con un nuevo entorno mediático tecnológico y masivo cuyo máximo exponente ha sido la aparición de Internet, permitiendo el acceso a un vasto contenido cultural antes impensable para la mayoría de la población. Gracias a ello, la semiosfera y la iconosfera se han ampliado notoriamente, convirtiéndose en una fuente de estudio fundamental para entender la cultura contemporánea. Con todo esto no queremos decir que el fenómeno *intermedial* no haya existido antes del citado periodo, pero sí que se ha popularizado, expandido y generalizado desde principios del siglo XX con la aparición de medios artísticos como el cine, el cómic o el videojuego. Por lo tanto, es ineludible el estudio de la *intermedialidad* y la práctica artística contemporánea, centrándonos en

este trabajo en el mundo del videojuego a través de la compañía Rockstar Games.

Antes de introducirnos en el estudio de las relaciones *intermediales* que pueden observarse en el producto videolúdico, queremos indicar algunas cuestiones preliminares. En primer lugar, nos hemos percatado de que el concepto de *intermedialidad* ha sido abordado, generalmente, desde una perspectiva narratológica que se ha centrado, como es evidente, en el trasvase de procedimientos narrativos entre medios. En segundo lugar, incidimos en una cuestión que nos sorprende, al observar que muy pocos estudios se han centrado en el proceso de análisis de la imagen en las diferentes propuestas de acercamiento al estudio *intermedial*. En este punto nos parece fundamental que, en una sociedad donde existe una primacía evidente de la imagen sobre el texto, no se hayan realizado aproximaciones al fenómeno estético de la *intermedialidad*, destacando que su análisis puede ser muy ilustrativo de las permeabilidades que existen entre las distintas modalidades de las artes visuales contemporáneas. En tercer lugar, existe una clara vertiente analítica del estudio de la simbología en la experiencia *intermedial*, a la que se han acercado los trabajos provenientes de las ciencias de la comunicación. Desde nuestro punto de vista, consideramos que estas tres modalidades deben ser complementarias para un correcto estudio del fenómeno de la *intermedialidad*.

Desde su surgimiento, este término ha dado lugar a multitud de debates teóricos que buscan definir su marco teórico desde disciplinas concretas. Las definiciones son de carácter diverso pero todas coinciden en la necesidad de integración de uno o varios medios en otras formas comunicativas o mediales. Vista esta conceptualización, aparece la principal problemática en torno al término, ya que se está hablando de construcciones complejas que poseen numerosos códigos de información y relaciones culturales, distribuidas a través de diversos canales. Por ello, el acercamiento teórico debe realizarse desde perspectivas interdisciplinares, más cuando se trata del análisis de una expresión de carácter audiovisual como es el videojuego.

Este hecho resume, en primera instancia, el carácter abierto del videojuego y el continuo *feedback* al que, por su misma naturaleza, se someten muchos aspectos de su desarrollo. Cuando se analiza o se juega a una de estas plataformas, afloran pautas o reminiscencias de otras artes (cinematográficas, literarias, musicales, etc.), e ideas, presas hoy, de los tejemanejes acaparadores de la *cultura de masas* (de temas eruditos como la mitología la religión a los *memes* más toscos que circulan por Internet). Al mismo tiempo, da buena cuenta de cómo, si se desea investigar en profundidad un juego digital es necesario atender, entre otros aspectos, a su papel como texto en sí (construido con un lenguaje/medio característico), y como receptor de otros externos o internos, a su ámbito. (Martínez Fabre, 2013, p. 10).

Así, pues, la *intermedialidad* sería el trasvase de un contenido semántico desde un medio expresivo concreto a otro diferente. De esta forma, el medio cumple su principal función: ser una forma de transmisión y circulación de la información —en este caso incidimos en la idea de que el medio artístico, en este caso videolúdico, no deja de ser información artística reglada por sus propios códigos formales y técnicos—. Ello nos lleva a una observación evidente: en la sociedad contemporánea no existen los medios plenamente homogéneos, por lo que cuando uno se acerca al análisis de los mismos debe entrar en la investigación de la *intermedialidad*. Con ello, al analizar la naturaleza *intermedial* de los medios contemporáneos se entrará en la observación de los contactos, conflictos y funcionamientos que surgen con la convergencia de los medios artísticos y/o comunicativos presentes en la sociedad actual (Mora, 2014, pp. 21-22).

En segundo lugar, el juego digital, se compone de una naturaleza compleja donde la presencia narrativa entronca con el potencial del dibujo o la capacidad del movimiento y el desplazamiento por el entorno de una pantalla⁸⁶. Por ello, se convierte en una manifestación

⁸⁶ Es importante, en este punto, indicar las reflexiones de investigadores como Diego Levis sobre el videojuego. Este autor indica que el videojuego ha sido el primer medio que ha permitido combinar el dinamismo visual televisivo con la participación activa del usuario. Además, también explica como, el juego electrónico popularizó el consumo de los

cultural donde su estructura compleja hace que el análisis del mismo nos lleve a deambular entre significados, narrativas, colores, texturas, y un largo etcétera, que constata su propia naturaleza *intermedial*. Un entorno que también puede rastrearse en otras formas culturales contemporáneas como pueden ser el cómic o el cine.

Es por ello que consideramos conveniente establecer una propuesta de análisis *intermedial* que se acerque al fenómeno cultural y artístico del videojuego, con el fin de encontrar los diferentes niveles de significado del mismo e intente aglutinar las que, a nuestro entender, son las principales modalidades de *intermedialidad* vigentes en el citado medio. Nuestro estudio establece, tal y como hemos indicado con anterioridad, tres tipos *intermediales*, que a su vez son complementarios entre si, y que podríamos denominar así: narrativa, estética y simbólica.

4.3.2. *Intermedialidad narrativa.*

Ya hemos incidido que, sobre todo, el proceso de *intermedialidad narrativa* ha sido el más desarrollado e investigado por parte de los expertos. A lo largo de todo el siglo XX, se ha ido analizando este concepto desde una perspectiva narratológica que ha observado los procesos de hibridación, adaptabilidad o remediación entre la propia literatura o entre esta y otros medios coetáneos⁸⁷. Sin lugar a dudas, y vista la convergencia mediática actual, es el proceso de hibridación el

ordenadores y se convirtió, en muchos casos, la primera aproximación de muchas personas a un entorno informático complejo. Como conclusión indica que, gracias al impacto de los videojuegos, el ordenador explotó nuevas vertientes para su uso al poder ser una importante herramienta de trabajo y, a la vez, fuente de diversión. (Levis, 2013, pp.16-26).

⁸⁷ Antonio Gil González ha establecido una serie de delimitaciones conceptuales sobre el proceso *intermedial* que, como consecuencia, aglutina al mismo en tres categorías: hibridación, adaptabilidad y remediación. La primera de ellas, la hibridación, correspondería al intento de incorporación, de forma reconocible, en un medio de lenguajes propios de otros; la adaptabilidad, sería un modo de traducción intersemiótica entre dos medios; por último, la remediación, podría entenderse como una serie de influencias genéricas, formales o temáticas en el ámbito de la genealogía de los medios incidiendo en que, en algunos casos, la metarrepresentación de unos proyectados sobre otros. (Gil González, 2012, pp. 31-47).

que posee una mayor influencia en el medio videolúdico. El videojuego se ha nutrido de herramientas salidas de otras manifestaciones culturales para poder adaptarlas a su propio contexto con el fin de desarrollar su propia forma de narración –entre las que destacan el cine, el cómic o la literatura–. En este contexto, se entendería a la *intermedialidad narrativa* como la principal estructura narratológica en el videojuego. Como indica Antonio José Gil González:

(...) resulta históricamente acreditado que la constitución de un discurso de ficción particular de los nuevos medios se nutre de una forma sustancial del intento de trasvase, aprovechamiento o reciclaje de las formas ya disponibles en el repertorio cultural. (Gil González, 2012, pp. 207-208).

Numerosos autores han citado que el videojuego todavía no ha desarrollado una estructura lingüística propia y personal, ya que sus diseñadores se han dedicado a apropiarse, a la hora de narrar, del lenguaje cinematográfico. Desde nuestro punto de vista, podemos constatar que eso no se aproxima a la realidad. En primer lugar, y como hemos reiterado, el lenguaje videolúdico se basa en la creación de entornos y reglas de juego, tal y como ha acreditado la teoría ludológica⁸⁸. De esta forma, se muestra que la necesidad de un discurso narrativo, o más bien la presencia de una trama concreta, no es necesaria para el correcto desarrollo de un videojuego. La primera pulsión de un jugador es la de poder jugar en un entorno donde pueda interactuar con el mismo con, cierto, libre albedrío, no la de observar

⁸⁸ Desde la década de 1990, numerosos autores, como Jesper Juul (1998), Gonzalo Frasca (1999) o Espen Aarseth (1997), han destacado la necesidad del estudio del videojuego desde una perspectiva de comprensión de su estructura lúdica. Aunque es una disciplina relativamente moderna, el estudio de la ludología se ha desarrollado en dos vertientes complementarias: una que se ha centrado en el estudio de los aspectos técnicos en los videojuegos y la aplicación de nuevas tecnologías; y otra en la que el principal objeto de análisis sus aspectos sistémicos, sociales, estéticos, culturales,... En los últimos años, autores como Óliver Pérez Latorre han incidido en la necesidad del estudio en el ámbito videolúdico desde una perspectiva semioludológica que se centre en analizar el «diseño de videojuegos como un nuevo lenguaje, el lenguaje del diseño de reglas de juego y de estructuras y dinámicas de interactividad lúdica» (Pérez Latorre, 2012, p. 28 y ss.).

una historia desde el punto de vista de un autor. No obstante, la presencia de una función narrativa enriquece y aumenta la propia significación videolúdica.

La narrativa en los videojuegos es un elemento que cobra suma importancia. Aunque no es requisito la elaboración de una trama para la creación de un videojuego, se ha vuelto un medio para contar historias, la diferencia es que dicho relato debe ajustarse a las necesidades interactivas y de juego que el propio medio posee. (Garfía Frías, 2010, p. 176).

Además, no es cierto que la narrativa videolúdica se haya nutrido solo del lenguaje cinematográfico. A lo largo del desarrollo del medio, antes de que la potencia gráfica haya permitido poder dibujar polígonos en tres dimensiones⁸⁹, muchos de los videojuegos han utilizado herramientas comunicativas del medio comicográfico o literario –algo que todavía hoy en día sigue sucediendo con muchas de sus formas estructuras formales y narrativas–. No obstante, es evidente que el videojuego usa las modalidades lingüísticas de los citados medios como una fórmula de contextualización, como una técnica con la que presentar un avance entre las distintas fases de juego que se presentan en nuestra pantalla. Como indica Diane Carr: «En el momento en el que el jugador alcanza un estado previsto del juego, un nuevo fragmento de narración aparece acompañado de una secuencia animada o cinematográfica⁹⁰» (Carr, 2008, pp. 158-159)⁹¹. En este

⁸⁹ También conocido como modelado 3D, se trata del proceso de desarrollo de una representación matemática de un objeto tridimensional por medio de un *software* especializado. Hasta pasada la mitad de la década de 1990, las computadoras personales no poseían potencia suficiente para poder desarrollar productos con estas características, por lo cual los programas informáticos, y por ende los videojuegos, presentaban una representación gráfica en 2D. Con la bajada de precios de las tarjetas gráficas se fue implementando esta tecnología, hasta el punto de convertirse en una herramienta fundamental de la estructura interna de un PC y de los videojuegos.

⁹⁰ En el original: «Nel momento in cui il giocatore raggiunge lo stato previsto dal gioco, un altro frammento di narrazione viene attivato da una sequenza animata o filmata». (Carr, 2008, pp. 158-159). Traducción por autor.

⁹¹ Aunque desde la presencia de aceleradoras 3D en la mayoría de los ordenadores ha provocado que el uso de una narración de carácter cinematográfico sea uno de los estándares

punto es muy interesante volver a incidir en su uso de la narración cinematográfica como elemento articulador del relato. Las *cinemáticas*⁹² que proponen la mayoría de los videojuegos se encuentran subordinadas al proceso lúdico y no al revés, sirven como una pequeña introducción narrativa a los actos y hechos que el usuario va a poder realizar a continuación. Cuando un videojuego abusa de la narración cinemática, hasta el punto de que esta domine a la acción lúdica, ya no estamos hablando de un videojuego sino de películas interactivas –o aventuras textuales y cómics interactivos–. En palabras de Thiéry Adam:

(...) en un videojuego, los elementos cinematográficos deben surgir de (además de servir) como forma de introducir al jugador. Este principio subvierte completamente la lógica productiva del filme, que se concentra en las manos del director –y de sus ayudantes– el control de la autoría del texto. Una segunda implicación es que las cinemáticas y las largas animaciones de introducción que el usuario no puede saltarse no se debaten aquí, como meros representantes del lenguaje cinematográfico que interrumpe el videojuego. Con esto no pretendo afirmar que su función sea necesariamente dañina: me limito a observar que una cinemática no es un videojuego. Esto se confirma por el hecho de que al suprimir estos videos del texto videolúdico, el juego no solo no se ve

de la industria, hay que destacar que con anterioridad, y fruto de un entorno tecnológico más pobre, el sistema para introducir la acción lúdica era tendente a una estructura comicográfica en géneros como las plataformas o el arcade; mientras que géneros como el juego de rol, todavía usan al texto literario dialogado como su principal forma de narración. Hoy en día, aparte de ciertas cuestiones conceptuales según el género, el uso de una narración en formato cómic o literario se desarrolla para propuestas de carácter experimental o vanguardista, o con el fin de evocar una estética de carácter retro.

⁹² Es un término que en el videojuego se refiere a una secuencia de video que se inserta en la actividad lúdica en la que el jugador no tiene control de la acción –aunque, a veces, se ha experimentado en ciertas propuestas con la posibilidad de tener una acción preprogramada que permita al usuario derivar la secuencia visual en una de dos direcciones–. Es una herramienta fundamental para el avance en términos de trama, donde se insertan personajes, diálogos y proporcionan información sobre el mundo narrativo en el que se insertan. También son conocidas con el término de *cut-scenes*.

comprometido, sino que, en la mayoría de los casos, *mejora*.⁹³ (Adam, 2008, pp. 108-109).

Así llegamos a un hecho que conviene aclarar: hemos indicado que el lenguaje videolúdico no necesita de la narración para cumplir su función principal y que se basa en la construcción de entornos de juego. No obstante, sería incurrir en un error no indicar que la principal característica del medio, la interactividad, no es única y exclusiva del mismo. Esta cualidad, la interactiva, ya ha existido previamente en diversos experimentos narrativos contemporáneos. El origen de la narratividad interactiva se remonta a las principales vanguardias literarias de mediados del siglo XX, donde aparece la idea de la no-linealidad y el propósito de contar historias en las que el protagonista fuera el propio lector, y se complementa con el desarrollo de los juegos de rol y las primeras aventuras conversacionales⁹⁴. Tal y como afirma José Manuel Marín Ureña:

Este modelo ficcional es ejecutado ya específicamente en el videojuego a partir de unas marcas bien determinadas, entre las que sobresale la interactividad no ya solo como pieza descriptora sino como recurso altamente narrativo. Frente al universo concluso literario o cinematográfico, en el

⁹³ En el original: «(...) in un videogame, gli elementi cinematografici devono scaturire da (nonché servire) l'input del giocatore. Questo principio sovverte completamente la logica produttiva del film, che concentra nelle mani del regista –e dei suoi collaboratori– il controllo autoriale del testo. Un seconda implicazione è che le *cut-scenes* e le lunghe introduzioni animate che l'utente non può saltare non verranno esaminate in questa sede, in quanto rappresentano meri frammenti del linguaggio cinematografico che interrompono il videogame. Con questo non intendo affermare che la loro funzione sia necessariamente dannosa: mi limito ad osservare che una *cut-scene non è un videogame*. Lo conferma il fatto che incorporando questi filmati dal testo videoludico, il gameplay non solo non risulta compromesso, ma, nella maggior parte dei casi, *migliora*.» (Adam, 2008, pp. 108-109). Traducción por autor

⁹⁴ El concepto de la no-linealidad se conoce, por primera vez, a través de “Examen de la obra de Herbert Quain”, relato de Jorge Luis Borges, en el que su protagonista, un escritor, creaba un libro con nueve finales posibles. Esta experimentación continuó con otro trabajo del mismo autor, “El jardín de senderos que se bifurcan”. Otros autores experimentaron, también, con la idea de no-linealidad, como Julio Cortázar en *Rayuela* o Minorad Pavić con *Diccionario Lázaro*. (López Redondo, 2014, p. 122).

videojuego la progresión solo se produce por la acción del jugador, de modo que la actividad de este gesta la narración a su paso. (Marín Ureña, 2015, p. 97).

De esta forma, y en contraste con otros medios coetáneos, el videojuego presenta la posibilidad de poseer una narración que dependa de la decisión del receptor de la obra, siendo este mismo el que pueda elegir su orden, estructura, ejecución,..., hasta el punto, que como muchos autores establecen, acaba siendo un co-creador de la obra. Es por ello, que la *intermedialidad* emerge como una función fundamental para que el medio obtenga una dimensión narrativa. El videojuego presenta una relación *intermedial* clara con el mundo de la literatura de vanguardia de mediados del XX, al experimentar, por medio de la libre elección de los tiempos del relato y su estructura, con la narración fragmentada; por otro lado, también, usa las formas narrativas de otros soportes para presentar una propuesta enunciativa dentro del propio medio con el que contextualizar el desarrollo de una trama más allá de la superación de una fase⁹⁵, y para la que se nutre de métodos altamente refinados y reconocibles culturalmente como son el lenguaje del cine, la novela o el cómic. Por ello, podríamos incidir en que la *intermedialidad narrativa* posee una naturaleza dual: una interna en la que la superación de fases y la toma de decisiones remiten a un componente *hipertexto*⁹⁶ que permite la adopción de una estructura arborescente; y una externa en la que el uso de introducciones mediales (lenguaje cinematográfico, comicográfico o literario) se hace presente, y sirve como una contextualización de las acciones que, a posteriori, serán realizadas por el usuario.

⁹⁵ Tradicionalmente, en el desarrollo de la mayoría de los videojuegos entre la década de 1980 y finales de la siguiente, la trama narrativa se centraba en la superación de distintas fases hasta encontrarse contra un “enemigo final” (también conocido como *level-boss*) cuya eliminación significaría la terminación de dicho nivel y el comienzo del siguiente. Esta forma, altamente, cíclica se iría complicando hasta que el jugador llegase a derrotar al “jefe final” (*final-boss*), con lo que se daría por finalizado el videojuego. Esta forma de narrar, no poseía ninguna forma de narración *intermedial* entre ellas, a excepción de una introducción y una finalización en forma de viñetas que ilustraban la conclusión de la misma.

⁹⁶ Es decir, una estructura no secuencial que permita crear, agregar, enlazar y compartir información a través de enlaces asociativos. En este caso, convirtiéndose en un elemento altamente narrativo gracias a la libre elección del usuario.

4.3.3. *Intermedialidad estética.*

Esta modalidad de *intermedialidad* es la menos estudiada y analizada de las que presentamos. Como hemos indicado, los estudios sobre el proceso *intermedial* se han mostrado habitualmente en la relación que los textos poseen entre sí y su migración medial de un soporte a otro. Esto no quiere decir que los estudios que estamos comentando no hayan analizado las vinculaciones que la imagen ha tenido en el trasvase *intermedial*, pero si queremos afirmar que no se han buscado algunos de los principales antecedentes que la Historia del arte ha presentado sobre este proceso de traslación de imágenes de un medio a otro con un valor significativo. Una situación que, tal vez viene derivada de que los estudios y análisis sobre estos fenómenos *intermediales* provienen, tradicionalmente, de las ciencias de la comunicación, de la filosofía, etc., y no suelen ser habituales las aportaciones llegadas de la historia del arte.

Analizando la producción obras a lo largo del tiempo, podemos encontrar una serie de precedentes que, si bien no son un proceso *intermedial* tal y como lo entendemos hoy en día, han intentado integrar varias manifestaciones artísticas en otra distinta. Nos referimos, por supuesto, al concepto de *obra de arte total* o *Gesamtkunstwerk* que, a lo largo del tiempo, ha sido un debate recurrente en la práctica artística. El término surge con la teoría expuesta por Richard Wagner en su ensayo de 1851 *Ópera y drama*, en que presenta el citado concepto para designar a aquellas obras que intentaran aglutinar en un único espectáculo a la música, el teatro y las artes visuales. En dicho escrito, Wagner, insinuaba que esta idea de una obra de arte que aglutine a las demás en un único espectáculo artístico ya existía en la Grecia Antigua, tal y como explicaría la *Poética* de Aristóteles en sus reflexiones sobre la tragedia⁹⁷ —que sería un modelo de espectáculo que aglutinaría a todas las artes—. En este

⁹⁷ A lo largo de su extenso ensayo, Wagner relaciona estas ideas que germinarán en su propuesta de la obra de arte total. (Wagner, 2013, p. 74 y ss.)

contexto, y en relación con el ámbito lúdico, es muy interesante observar como Johan Huizinga incide en que el nacimiento de la cultura –y el juego es uno de los agentes principales de la misma– proviene del mito y del culto. Es en ellos donde se desarrolla, en primer lugar, el arte, la cultura el lenguaje, y el juego, entre otros, para desarrollar una actividad celebrante donde todas estas manifestaciones se unen entre sí. (Huizinga, 2007, pp. 16-17).

Siguiendo esta línea, el autor germano insinúa que, tras el colapso de la Grecia Clásica, el modelo desapareció y provocó la separación del mismo en distintas manifestaciones artísticas. Esta idea propuesta por Wagner no se separa de otras anteriores y posteriores que han ido surgiendo a lo largo de la Historia del Arte.

Con la llegada de la contrarreforma y el modelo estilístico del barroco, autores como Bernini centraron sus esfuerzos en desarrollar el concepto del *bel composto*⁹⁸. Su propuesta sería la de aglutinar en una obra artística la experiencia estética de la pintura, la escultura y la arquitectura.

Ya en el siglo XX, los Ballets Rusos de Diaghilev siguieron la tendencia de agrupar en un espectáculo a los artistas de vanguardia de su época convirtiendo a la danza en un punto de confluencia artística⁹⁹. Además, a principios del mismo siglo, los artistas de las vanguardias históricas observaron en la llegada del cinematógrafo la posibilidad de crear un auténtico arte total.

⁹⁸ El *bel composto* (también conocido como composición bella) suele referirse a la producción artística de Bernini y a sus composiciones de carácter escenográficas donde aunaba las formas de la arquitectura, la pintura y la escultura (Honour & Fleming, 2004, p. 595).

⁹⁹ Para el desarrollo de su propuesta de danza, Diaghilev se rodeó de los principales artistas plásticos y musicales de las Vanguardias históricas de principios del siglo XX. Gracias a ello, sus escenografías fueron creadas por artistas como Pablo Picasso, André Derain, Henri Matisse o Georges Braque, y su música por los principales autores de la época, como Ígor Stravinski o Manuel de Falla. (Abad Carlés, 2012, p. 162 y ss.).

Uno de los más claros exponentes de la *intermedialidad estética* se da en la actualidad en el mundo del videojuego. Al igual que sucedía con la *intermedialidad narrativa* –la cual servía como un medio o vehículo para articular discurso a través de la copia de modelos narrativos de otros medios–, lo mismo ocurre con la representación gráfica y/o estética. Es evidente que, a la hora de producir una imagen visual, los programadores videolúdicos se nutren de elementos formales característicos de los lenguajes de las artes visuales. Esta forma de proceder, como hemos indicado con anterioridad, también es un proceso de *intermedialidad estética*. Un ejemplo muy evidente, e ilustrativo, es la construcción de la perspectiva en el desarrollo visual de un videojuego. La mayoría de los juegos digitales en 3D muestra que la imagen representada en la pantalla sigue las pautas de la perspectiva renacentista¹⁰⁰. En este caso sorprende la cercanía con los modelos de construcción de perspectiva lineal del Quattrocento, que acentuaban el protagonismo de la arquitectura. Además, la relación intermedial con el cine también se ha sustentado en consecuciones del séptimo arte como la profundidad de campo, elemento estético muy utilizado por sus altos valores expresivos.

¹⁰⁰ La perspectiva lineal fue una innovación presentada por Brunelleschi durante el Renacimiento. Aunque con anterioridad se habían usado diversos recursos para sugerir distancia en obras pictóricas, es el autor italiano el primero en idear un sistema para reproducirla de un modo científico. Esta forma de representación establece que los rayos visuales son líneas rectas que se someten a la geometría, de una forma como si la obra pictórica fuese una ventana entre el espectador y lo que está observando. La principal característica de este sistema es que todas las líneas paralelas se sitúan en ángulo recto con la ventana y convergen en un punto de fuga central que estaría situado a la altura de los ojos del espectador (Honour & Fleming, 2004, pp. 431-432). En esta línea, y observada la evolución de la técnica de representación cinematográfica, esta forma de perspectiva también tiene una importancia evidente en el desarrollo de la composición en profundidad de campo, y también se usa en el modelo videolúdico. Esta modalidad compositiva se basa en el uso de la cámara cinematográfico para componer planos donde la acción pueda ser recogida en distancias que van desde los 50 centímetros hasta los 600 o los 700 metros, conservándose el mismo relieve y nitidez en los detalles observados entre el primer término y lo que se ve en el fondo (Sánchez Vidal, 1997, p. 119).



Lám. 3. Perspectiva en el *Grand Theft Auto III*. Captura por autor.

Es evidente que dentro de la imagen videolúdica se ha desarrollado toda una iconografía propia. Las barras de salud¹⁰¹, las recargas de energía, indicadores de munición o de daño, pantallas de inventario, mapas insertados en la pantalla, etcétera, son herramientas icónicas propias del videojuego y que se integran en su imagen con una finalidad sustentante de las acciones del jugador (López Redondo, 2014, p. 122). Pero estos recursos no inciden en un proceso *intermedial*, ya que su inclusión en el juego sería el resultado de un proceso de información para el jugador, una ayuda complementaria al desarrollo de la acción en la pantalla, y estarían codificados según una serie de normas características propias del videojuego.



Lám. 4. Iconografía propia del videojuego. Captura por autor.

¹⁰¹ Término que se usa para referirse al icono que representa la vida del *avatar* videolúdico que se interpreta y que representa las acciones del jugador.

La *intermedialidad estética* se centraría en la introducción de elementos visuales de otros medios o artes dentro de otro con la finalidad de evocar y ampliar su propia experiencia estética. Por otro lado, es una forma de experimentación con el lenguaje visual propio. La imagen es un sistema de comunicación universal, uno que presenta información clave y es más fácil de recordar y evocar (Castillo-Pomeda, 2015, pp. 127-129). Por ello, el uso de la *intermedialidad estética* busca reiterar experiencias visuales previas cuyos códigos son altamente reconocibles y, así, aumentar su significación, sin la necesidad de introducir un contexto explicativo específico para ello. En este punto es importante incidir en algunas de las experiencias de esta modalidad *intermedial* en el ámbito videolúdico. Uno de los ejemplos más destacados de este proceso sería provocado por el uso del *cell shading*¹⁰² (Pérez Indaverea, 2011, p. 8). Esta herramienta digital se utiliza en adaptaciones videolúdicas del cómic, manga o *anime*¹⁰³ con una clara intencionalidad evocativa del medio originario. De esta forma se establece un proceso *intermediador* que introduciría elementos formales del lenguaje estético del cómic en el videojuego con una doble función: en primer lugar, enriquecer el lenguaje videolúdico con la introducción de elementos comicográficos en la obra propuesta; y en segundo lugar, realizar una clara evocación al medio en el que se inspira el juego electrónico –y que ayudará a una mayor inmersión en la obra gracias a los códigos estéticos evocados que presenta y son reconocibles por la mayoría de los receptores potenciales de la misma–.

4.3.4. *Intermedialidad simbólica.*

Este tipo de *intermediación* es, sin lugar a dudas, la más interesante de las propuestas. Se ha indicado que el lenguaje

¹⁰² También conocido como *toon shading*, es una forma de renderización que provoca que los gráficos digitales en 3D parezcan dibujados a mano.

¹⁰³ Se usa en japonés para designar al cine de animación en general, pero fuera de Japón se emplea como sinónimo de animación japonesa en todos sus formatos, ya sea película para cine, serie de televisión u OVA.

videolúdico se centra en la creación de reglas y entornos de juego, convirtiéndolo en un lenguaje eminentemente simbólico. Esta simbología no se hará evidente a menos que se estudie y analice, al observar las situaciones y presentaciones que enseña (Pérez Indaverea, 2012, pp. 33-34), deteniéndose en el contexto narrativo, lúdico y artístico que muestra cada videojuego. Es en este punto, en el que observamos la importancia del proceso *intermedial* videolúdico.

Nuestra propuesta de *intermedialidad simbólica* se centraría en la introducción de ambientes o escenarios de juego de las obras artísticas y/o narrativas dentro del entorno del videojuego con una función que aumenta la significación del mismo con la inclusión de los valores socioculturales y/o políticos que dicho emplazamiento posee. Al usar un género, medio o escenario concreto, se intenta trasladar el conjunto de valores que el mismo posee en la realidad y en la sociedad en la que se inscribe. Oliver Pérez Latorre ha presentado relaciones similares a esta propuesta al analizar la relación entre el sujeto y el entorno del juego desde una perspectiva comunicativa, al indicarnos que:

(...) el juego se puede concebir como un discurso o «metáfora» sobre las relaciones del sujeto (yo) con el entorno (a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas del mundo del juego) y sobre los modos de resolver determinados problemas.

Esta función simbólica del juego se materializa, en cada caso, en un determinado ámbito de interacción separado del flujo de la vida real/cotidiana, fundamentalmente a través de unas reglas distintivas, donde el jugador puede acceder a un conjunto de experiencias participativas, generalmente orientadas al entretenimiento y con un componente competitivo: enfocadas al estado terminar ganar/perder. (Pérez Latorre, 2012, pp. 29-30).

Esta cuestión nos lleva a otro de los condicionantes de la *intermediación* de carácter simbólico. Ya hemos indicado anteriormente que el lenguaje del videojuego se centra en la creación de reglas y entornos de juego, por lo que para que el usuario pueda

realizar una acción específica, esta debe de haber sido, previamente, programada por el equipo de desarrollo del producto. Por lo tanto, la inclusión en el mismo de esa acción, provoca que nos adentremos en un universo simbólico, que viene presentada por condicionantes culturales concretos, permitiendo una contextualización del mismo en su propia sociedad¹⁰⁴. Por todo ello, cuando se integra en el videojuego una acción concreta, se centra en un proceso *intermedial* de significación social de dicha actividad.

Cuando un videojuego presenta una narración que versa sobre el género negro, la sociedad contemporánea o el western –por poner una serie de ejemplos que analizaremos más adelante–, existe un trasvase de los elementos simbólicos de los mismos al ámbito videolúdico¹⁰⁵. Lo mismo sucede si el traslado es de carácter estético y presenta formas de otros medios con una finalidad evocativa, provocando que el sustrato cultural que dicha evocación posee también nutra al ocio electrónico. Por lo tanto, es evidente que esta modalidad de *intermediación* es complementaria de las dos presentadas con anterioridad. Como indica Milena Trenta:

Los videojuegos, por lo tanto, no son simplemente una invención para el entretenimiento y una industria con enormes beneficios, sino un fenómeno cultural fruto del imaginario tecnológico y de las inquietudes culturales y políticas de la sociedad que los originó y los produce. (Trenta, 2012, p. 10).

En resumen, el proceso *intermedial simbólico* sería otra de las dimensiones del proceso *intermedial* del que hablamos, sobre todo cuando afirmamos que la mezcla de medios contribuye a enriquecer los significados de una obra concreta, en este caso, de una serie de videojuegos a través de las constantes referencias a la sociedad,

¹⁰⁴ Una contextualización que surge al introducir códigos provenientes de distintos géneros narrativos, actividades lúdicas, medios artísticos o entornos reconocibles por el usuario.

¹⁰⁵ Y, consecuentemente, una serie de acciones o conductas derivadas del reconocimiento de los códigos narrativos, lúdicos o culturales propios de la dimensión intermedial que surge con esa migración e inclusión de elementos significantes de un medio a otro diferente.

géneros y medios culturales con los que convive. Además, se convierte en un complemento claro para el proceso de *intermediación narrativa* y a la *intermedialidad estética*, al permitir integrar los significados que los géneros o medios evocados por estos procesos en un único soporte. Y todo ello se complementa con la naturaleza simbólica que existe en todo juego, y que en el videojuego se observa con claridad por la cantidad de acciones que los autores permiten al usuario dentro del mismo. Es esta fundamental en la estructura cultural del ocio electrónico debido a que el simple hecho de participar supone la aceptación de una serie de reglas –con un claro valor signifiicante– por parte del jugador, y que, evidentemente, presentan una serie de valores culturales, sociales y políticos.



V. *The Warriors* y la *transmedialidad*.

Hasta este momento hemos conceptualizado las diferentes modalidades de *intermedialidad* presentes en la cultura contemporánea, incidiendo en la principal característica del concepto: la introducción de un medio en otro distinto en sus estructuras formales. Existen dos consecuencias lógicas del proceso *intermedial*: en primer lugar, la posibilidad de la narración *transmedia* –de la cual hablaremos a continuación–; en segundo lugar, el desarrollo de un metalenguaje.

5.1. EL CONCEPTO DE LA *TRANSMEDIALIDAD*.

La *intermedialidad* supondría la apertura de una comunicación entre dos o más soportes con el fin de que se integren en una única experiencia artística o expresiva. El resultado lógico de este diálogo, de esta ampliación del significado, sería la posibilidad de una narración multiplataforma. Fruto de ello aparece el concepto de *transmedialidad*¹⁰⁶. Este término desarrollado por Henry Jenkins, establece que una narración puede ser presentada en distintos medios de una forma en que cada uno de los mismos complemente y amplíe nueva información para el destinatario de dicha narración. Con ello se busca crear una experiencia de entretenimiento más intensa y enriquecedora, estableciendo una relación complementaria entre los distintos soportes artísticos y narrativos que amplían la significación de los mismos. La situación ideal de este concepto se daría cuando

¹⁰⁶ Al hablar de *transmedialidad* también habría que hacer referencia al concepto de *transtextualidad* definido por Gérard Genette en 1982, donde las relaciones *intertextuales* estarían restringidas a la referencia explícita y/o literal de un texto a un texto anterior. Según Genette, la *intertextualidad* sería una modalidad o tipo de *transtextualidad* (Genette, 1989, pp. 9-18).

cada soporte narrativo realizara una contribución exclusiva al desarrollo de la historia o narración (Jenkins, 2003).

Al tratar una experiencia *transmedial* hay que hacer hincapié en la separación entre la *transmedialidad* y las adaptaciones o transposiciones de un medio a otro¹⁰⁷. El *transmedia story-telling* sería un contenido ficcional que se desarrollaría y evolucionaría en múltiples soportes y plataformas. Ya no estaríamos hablando de adaptaciones o transposiciones de un medio a otro –algo que se ha experimentado con cierta asiduidad en el desarrollo de las principales industrias culturales de nuestro tiempo–. Queremos aclarar un punto ante este concepto antes de introducirnos en profundidad en la materia. Si bien, hoy en día, se podría considerar que la narración multiplataforma se debe establecer de antemano, en realidad no deja de ser una fórmula de explotación comercial cuya intención es la de producir y explotar toda obra que posea la posibilidad de ser narrada en otro soporte. A causa de ello, existirán multitud de obras que, si bien tienen esa posibilidad de narración multiplataforma, no nacieron con ese fin y solo a posteriori se integraron en este modelo narrativo con la finalidad de explotación comercial. La presencia de una narración *transmedial* nacería ya vinculada a diversos medios, soportes y plataformas comunicativas en las que creadores profesionales y amateurs desarrollan un mundo ficcional de manera proactiva (Mayor Mayor, 2014, p.71).

Aunque existen numerosos estudios que analizan este concepto en ámbitos como el periodístico y otros aspectos sociales contemporáneos (para ello véanse los estudios de Mora y de Carrera Álvarez et al.), para nuestro estudio se ha aplicado una definición que se centra en el ámbito narratológico: «Un proceso narrativo no lineal que se despliega a través de múltiples formatos y plataformas a partir de una historia o modo de relato que denominaremos central o desencadenante» (Carrera Álvarez et al., 2013, pp. 542-543). De esta manera, la *transmedialidad*, se inscribiría en un cuerpo narrativo cuyas

¹⁰⁷ También conocidas como *cross-media*.

ramificaciones no pueden entenderse en su totalidad por sí solas, ya que pertenecen a parte de un conjunto medial cuyos componentes están claramente diferenciados (Mora, 2014, p. 20). Como indica Mario-Paul Martínez Fabre: «Su objetivo es crear un producto capaz de traspasar medios (pasar del cine al libro, del cómic al videojuego, etc.) y reintegrarse, en lo posible, como en una marca o producto identificable (y familiar) en cualquier contexto» (Martínez Fabre, 2013, p. 19). A este respecto, también hay que destacar las palabras de Antonio Gil González, que nos indica: «Cuando una obra salta la barrera de la adaptación y la transficción para convertirse en *ciclo*, éste tenderá a la sistematicidad *cross media* o *transmedia*». (Gil González, 2012, p. 194). La idea de este modelo de narración, se asentaría en la representación del ciclo narrativo y su adaptabilidad medial según su conveniencia. De esta forma, sería un producto variable que se adecuaría al medio de destino, con el fin de acercar una narración a diferentes públicos gracias a su uso de distintos soportes de comunicación. Como indica Francesc Mayor Mayor:

(...) en la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics, mientras su mundo puede explorarse en los videojuegos. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente y posibilitar su consumo autónomo. (Mayor Mayor, 2014, p. 69).

Este proceso ha aumentado con la actual convergencia medial de la sociedad digital. Gracias a ello, y por medio de las nuevas tecnologías comunicativas existentes, ha provocado el nacimiento de la elaboración de una historia o mensaje global, que puede nutrirse, enriquecerse y evolucionar por medio de cada lenguaje y soporte en el que se desarrolle (Alonso González, 2015, p. 194). Por ello, esta nueva forma de narrativa no se basa, únicamente, en la transposición de una historia contada en un medio a otro distinto, sino en una compleja construcción narrativa donde numerosos lenguajes y soportes construyen un universo narrativo. El fin último de esta modalidad narrativa sería incentivar el consumo de la misma, a través

de su desarrollo en medios diferentes. Por lo tanto, y en palabras de Marián Alonso González:

Entre sus principales ventajas encontramos una relación profunda entre la historia y los relectores gracias a la comunicación multicanal. Cada una de esas plataformas, ventanas, piezas o elementos, forman parte de la historia y aportan al conjunto del relato unos recursos narrativos que crecen exponencialmente a medida que sabemos aprovechar las fortalezas de cada ventana y que sirven para que el espectador pueda tener diferentes puntos de entrada a la historia. (Alonso González, 2015, p. 196).

De esta forma, la existencia de una narración *transmedia* provoca un enriquecimiento de la experiencia del receptor de la obra. En esta línea también se expresa Vicente Luis Mora:

En efecto, y aun aceptando que cualquier manifestación narrativa busca, en cierta forma, comunicar una experiencia o crearla en el receptor de la misma, el transmedia añade *otra* experiencia más allá de las particulares experiencias narrativas que vayan formándolo, y es la del propio *acceso* a la narrativa transmedial, que debe planificarse de antemano, teniendo en cuenta la reacción y la participación del lectoespectador. (Mora, 2014, p. 27).

Por lo tanto, la *transmedialidad* sería un agente al servicio de los creadores, donde la unión de los procesos de *intertextualidad* e *intermedialidad* convergerían en diferentes medios, con la finalidad de crear un producto cultural multicanal en el cual, el receptor del mismo, pueda interactuar desde distintos soportes. Una fórmula que aumentaría la posibilidad de explotación comercial de una franquicia, aumentando progresivamente –por medio de los diferentes soportes en los que se presente– el público potencial al que se destina y los ingresos económicos derivados de su utilización.

5.2. LA TRASMEDIALIDAD EN EL VIDEOJUEGO *THE WARRIORS*.

En ese punto, nos adentraremos en el análisis de un producto de Rockstar Games que nos ilustra de forma convincente sobre los conceptos de *intermedialidad* y *transmedialidad* anteriormente expuestos. Para ello, analizaremos el videojuego *The Warriors*, publicado por la compañía en el año 2005.

5.2.1. Videojuego y *transmedia*.

Antes que nada, hay que incidir en el medio videolúdico como elemento vehicular de la propuesta *transmedia*. Como se ha indicado, el desarrollo de la sociedad contemporánea ha permitido la aparición de una serie de nuevos soportes narrativos que han provocado una línea de reflexión de la que surgieron los conceptos de *intermedialidad* y *transmedialidad*, siendo uno de los principales agentes de este nuevo modelo de narrativa *transmedial* el videojuego, una manifestación cultural y artística que se ha situado en una posición hegemónica en el ámbito de las industrias culturales desde el comienzo del siglo XXI. Su propia naturaleza interactiva lo ha convertido en uno de los soportes por antonomasia de la narración *transmedial* al fomentar que el usuario se relacione de una manera directa y personal con la obra que consume. Esta innovación técnica ha permitido que el usuario pueda relacionarse con la historia de una forma distinta a las tradicionales.

Hasta la llegada del soporte videolúdico, las narraciones se entendían como una relación entre el autor y el receptor de una manera contemplativa. Tradicionalmente, el autor proponía una narración, una historia, y el receptor de la misma tenía una forma pasiva de acercarse a ella. Con la llegada de la narración videolúdica la situación cambia, el receptor de la obra puede interactuar con la misma, pararse en las acciones que más le puedan interesar, explorar el mundo ficticio que se le propone o tomar decisiones conforme a como quiere que se le cuente la propia narración gracias a la elección libre —aunque esta libertad no es total ya que la historia completa está previamente planteada por el propio autor de la obra—. Gracias a la interactividad se aumenta la capacidad del usuario para influir en los

textos e imágenes que le son presentados previamente (Cid & Segado, 2011, p. 219). Además esta forma de narración permite que cada usuario posea una experiencia personal e intransferible, que lo convierte, en cierta medida, en creador de la estructura del relato:

En el videojuego, el usuario, no es sólo el receptor del relato sino un agente que forma parte del mismo, ya sea siendo un personaje o co-autor del mismo a través de sus propias decisiones. Gracias a ello se rompe con la estructura espacio-temporal del relato clásico, permitiendo una narración no lineal. Por ello su sistema narratológico, es un hiperrelato donde son posibles múltiples narraciones según las decisiones del usuario o jugador (Cid & Segado, 2011, p. 223).

El videojuego se convierte en un vehículo, gracias a su particular idiosincrasia interactiva y estética, que permite una experiencia inmersiva y personal en una narración multiplataforma. La posibilidad del videojuego de aunar en su lenguaje distintas estrategias comunicativas y mediales de otros soportes, le permite integrar en un único espacio –virtual en este caso–, distintos elementos *intermediales* en su estructura y hacer consciente al usuario de que se relaciona con esos otros medios por medio de su acción dentro de un videojuego¹⁰⁸. El caso de la experiencia *intermedial* y *transmedial* del videojuego *The Warriors* (Rockstar Games, 2005) es un ejemplo significativo de todas estas cuestiones.

5.2.2. La literatura en la saga *The Warriors*.

Esta saga multiplataforma se inicia con la aparición de la novela homónima de Sol Yurick en 1965. La narración se basa en el relato clásico *Anábasis o la Expedición de los diez mil*, escrita por Jenofonte

¹⁰⁸ En este sentido, es importante incidir en la naturaleza informática del videojuego. El soporte que ofrece una computadora para reproducir texto, sonido y video, a través de las acciones de un usuario, es fundamental para que se produzca un proceso *intermedial* y *transmedial* como el que mencionamos. Los videojuegos son un ejemplo de este proceso intermedia que todo ordenador puede realizar. Más si cabe, si consideramos que un ordenador personal es la máquina que puede reproducir a la mayoría de los medios comunicativos textuales y audiovisuales que conocemos e integrarlos en un único soporte.

de Atenas en el siglo IV a.C., y se centra en la odisea que los protagonistas del mismo deben superar para volver a su hogar tras haber participado en un conflicto bélico. La *Anábasis* explicaría la operación militar de Ciro el Joven contra el rey de Persia, su hermano Artajerjes II, y el posterior retorno de los mercenarios griegos a su servicio —entre los que se encontraba el autor de la obra, Jenofonte— a su patria tras la derrota y fallecimiento de Ciro. La narración se presenta en tercera persona y con un estilo ameno y sencillo, con el que se narra un relato de corte histórico que explica las desventuras de los mercenarios en su camino de vuelta al hogar. A la hora de analizar esta obra desde una perspectiva *intermedial* o intertextual, no cabe duda de que este sería el punto de partida, el texto de referencia que constituirá la base para la futura experiencia *transmedial* de *The Warriors*¹⁰⁹.

Como se ha indicado, la novela de Sol Yurick vendría a ser una adaptación del clásico griego a su sociedad y contexto cultural. De esta forma, se presenta un relato que se adentra en la cultura de las bandas juveniles de la década de 1960 en los suburbios de la ciudad de Nueva York, acercándose de forma muy directa a los problemas de su propia sociedad y a la forma en que los jóvenes se enfrentan a cuestiones como la sexualidad, la familia o la reputación social. La narración se inscribe en la forma de un diario, donde cada capítulo se centra en un marco horario específico que se encuadra cronológicamente entre los días cuatro y cinco de julio. Además, cada capítulo se asienta en los hechos acontecidos en un margen de horas concretas, narrado en tercera persona con un fuerte sustrato de crónica¹¹⁰. La novela explica el viaje de los jóvenes pertenecientes a la

¹⁰⁹ En este punto es importante indicar que tanto la narración de Jenofonte como la novela de Yurik no nacen con la voluntad de crear una experiencia *transmedia*, por cuestiones de temporalidad y de intencionalidad. No obstante, son el germen y punto de inicio de lo que, con posterioridad, será la experiencia transmedial de la serie *The Warriors* en sus vertientes cinematográfica, videolúdica y comicográfica.

¹¹⁰ Se considera una crónica el relato literario que se sustenta en la recopilación de hechos históricos o importantes narrados en un orden cronológico. La crónica se narra según el orden temporal de los hechos acontecidos, por medio de testigos presenciales o contemporáneos, y puede ser en primera o tercera persona. (Real Academia Española, 2014).

banda de los Coney Island Dominators –que se caracterizan por ser una agrupación multirracial donde predominan los afroamericanos y los hispanos–, hasta la gran reunión de bandas en el barrio del Bronx, y su posterior aventura de regreso a su hogar. El relato muestra las conductas de las tribus urbanas y los jóvenes marginales de la ciudad de Nueva York –todos ellos de edad entre los 14 y los 20 años– de mediados de la década de 1960, centrándose en la forma en que se acercan a la sexualidad, la familia y las posibilidades de supervivencia en una sociedad que se basa en unos valores que no comparten.

En este contexto, la novela de Sol Yurick se proyecta como una experiencia *intertextual* clara, donde el autor de *The Warriors* se ve claramente influido por el texto clásico de Jenofonte para su propia narración. Es interesante observar la presencia de un metalenguaje que relaciona intertextualmente ambos relatos, gracias a que el miembro más joven de los protagonistas lee una versión en cómic del clásico de Jenofonte. El relato clásico y el contemporáneo se relacionan en su fondo narrativo, pero a la vez, gracias a este tipo de elementos metalingüísticos, también en el propio relato escrito. En esta relación entre textos se presenta el germen de lo que será la experiencia *transmedial* e *intermedial* surgida a través de los posteriores filme, videojuego y cómic.

5.2.3. *Intertextualidad e intermedialidad en el filme The Warriors.*

Una vez vista la relación *intertextual* que surge entre la obra de Jenofonte y la novela de Yurick, conviene acercarse a la experiencia *intermedial* que brota de su adaptación fílmica. *Los amos de la noche* (*The Warriors*, Walter Hill, 1979) presenta el mismo argumento que la novela, pero adaptada a las nuevas realidades sociales que surgieron entre mediados de la década de 1960 y finales de la década de 1970. Es en este punto donde surge la *intermedialidad* en la película, gracias a la relación que se crea al conectar el lenguaje cinematográfico con el literario. De esta forma, se establecen una serie de características

necesarias para su perfecta adecuación con el lenguaje del nuevo soporte (Martínez Fabre, 2013, p. 12). Aunque, como se ha indicado, el argumento del filme sería el mismo que el de la novela, aparecen claras diferencias entre ambos medios: en primer lugar, el nombre de la banda, en este caso la película presenta a los protagonistas como los Warriors mientras que en la novela eran conocidos como los “Coney Island Dominators”; en segundo lugar, existe un claro referente *intermedial* estético al medio del cómic en la imagen de los protagonistas, al ofrecer una representación fuertemente caricaturizada e hiperbolizada, dando lugar a una presencia estética única con la aparición de uniformes estereotipados –como si fueran disfraces– para cada banda que aparezca en el filme; en tercer lugar, hay que incidir en la diferencia de edad entre los protagonistas de la versión escrita y la cinematográfica, debido a que el relato de Yurick presenta a unos jóvenes que oscilan entre los 14 y los 20 años, mientras que su plasmación en imágenes por parte de Walter Hill muestra como todos los miembros de las bandas superan la barrera de la veintena con claridad; en último lugar, hay que resaltar el sustrato social de la novela, que se presenta, en gran medida, ausente en muchos aspectos del filme –y sólo mostrado en los barrios donde transcurre la acción–. Con todo ello, la presencia *intertextual* entre ambas obras –gracias a la relación clara entre el texto literario y el desarrollo del guión fílmico– y la *intermedialidad* –a través de la conexión que se realiza al conectar los lenguajes de ambos soportes– es evidente y fundamental para el posterior proceso *transmedial* (Martínez Fabre, 2013, p. 14).

En la adaptación cinematográfica se observa con claridad la estructura de la *intermedialidad narrativa*, expuesta con anterioridad, en dos formas claramente diferenciables. Una de las herramientas que se observa en la narración fílmica es la adaptación del género de la crónica al soporte cinematográfico, realizado a través de pequeñas conversaciones que se dan entre los principales antagonistas y donde se narra a los mismos los actos y hechos que previamente se han desarrollado en imágenes. Este sustrato periodístico es un elemento que muestra la constante *intertextual* e *intermedial* entre el filme y sus escritos referenciales, a través de la adaptación de elementos

lingüísticos –como podría ser la crónica de una noticia– a elementos propios del lenguaje de destino –en este caso una conversación entre personajes que traspasa la información de dicha crónica– y que a su vez refiere al género literario que corresponde el elemento *intertextual* en el que se inspira. De esta forma, se puede hablar de la figura de una metarepresentación medial que se sustenta dentro de la *intermedialidad* de la propia película y cuyo mejor exponente sería la presencia del soporte radiofónico en la misma. La radio se observa como otra pieza fundamental de esta *intermedialidad* en la versión cinematográfica de la historia a través de la plasmación de la misma en imágenes¹¹¹. Para ello se traduce el aspecto lingüístico fundamental de la radio como soporte, la voz, al propio lenguaje fílmico a través de la imagen de la boca de una mujer frente a un micrófono relatando las últimas noticias acontecidas sobre las vicisitudes de los protagonistas del filme.



Lám. 5. Representación de la radio en el filme. Captura por autor.

¹¹¹ Aunque ya tenía una gran importancia en la novela, debido a que la radio se planteaba como el medio que tenían las bandas juveniles de comunicarse entre ellas a través de la emisión de canciones que significaban cuestiones y acciones concretas. Esta realidad también se observa en el propio film, debido al uso de las canciones que se emiten desde la radio y al significado concreto para los destinatarios de las mismas –un ejemplo sería el momento en que la locutora de radio presenta *Nowhere to Run*, de Martha and the Vandellas como referencia a que los protagonistas del film, los Warriors, no podrían huir de sus acciones–.

5.2.4. La experiencia comicográfica en la *transmedialidad* de la saga.

Hemos indicado que la *transmedialidad* es una herramienta narrativa donde una historia o narración nacida en un medio puede ser continuada en otro soporte distinto. En el caso de la saga *The Warriors*, esta modalidad se percibe de forma clara por sus vínculos entre el medio cinematográfico y el mundo del cómic¹¹². A través de una serie de cuatro números de *comic-book*¹¹³ distribuido por la editorial Dynamite Comics en 2009 y desarrollado por los autores Eric Henriksen, Herb Apron y Todd Herman, *The Warriors Jailbreak* presenta una continuación de los hechos narrados en la película. Su inicio se establece seis meses después del fin indicado en el texto fuente. Su forma narrativa presenta una mezcla de la realidad del futuro de los protagonistas –la nueva vida que tienen que enfrentar tras el final de la película– con reminiscencias del pasado, a través de *flashbacks*, que ayudan a la narración *transmedial* y otorgan información que en el filme no existía. Su estilo visual bebe del modelo *cartoon*¹¹⁴, buscando caricaturizar a los personajes, pero sin dejar de ser reconocibles, con lo que se vuelve a observar la importancia de la *intermedialidad* –en este caso estética– en la saga gracias a la migración de la representación de los actores del film a las viñetas del cómic (Martínez Fabre, 2013, p. 19). A nivel narrativo el relato se centra en la vida de los supervivientes a los hechos acontecidos en la película, presentando la manera como se enfrentan a

¹¹² No se puede obviar que el cómic se ha llegado a considerar un precursor de la multimedialidad gracias a que en dicho medio se da la aparición de un lenguaje verbo-icónico (Darici, 2014, p. 303).

¹¹³ Cuadernillo de pocas páginas (la media suele de ser de unas 24) de pequeño formato (unos 17 x 26 cm) que incluye una historia completa o el capítulo de una saga más o menos larga. El *comic-book* nació en estados Unidos inicialmente para recopilar tiras de prensa; posteriormente, acogió historietas originales de nuevos personajes con historias ambientadas en todo tipo de géneros.

¹¹⁴ Término usado para referirse a la animación norteamericana y a su estética característica.

los problemas sobrevenidos en el texto original, sus propias acciones y sus relaciones personales. El cómic se encarga de abordar temas como la lealtad, la idea de la familia e intenta cerrar narrativamente una historia que presentaba un final claramente abierto en el filme y novela en la que se inspiran.



Lám.6. Relación *intertextual* en la estética de los protagonistas entre cómic y filme. Captura por autor.

5.2.5. *Intertextualidad, intermedialidad y transmedialidad en el videojuego The Warriors.*

Una vez visto el proceso *intertextual* surgido entre la obra de Jenofonte y la de Sol Yurick, la realidad *intermedial* que existe entre esta última y la película homónima de Walter Hill, y el desarrollo *transmedial* entre el filme y su continuación comicográfica, debe revisarse el fenómeno que surge con la adaptación videolúdica, y que es nuestra principal fuente de análisis. En primer lugar, hay que destacar que el videojuego *The Warriors* se presenta como un *beat'em up*¹¹⁵ al que se le añaden características propias del género *sandbox*¹¹⁶.

¹¹⁵ Conocido popularmente como “yo contra todo el barrio”, se trata de un género videolúdico en el que el protagonista –o grupo de protagonistas– combaten cuerpo a cuerpo contra un gran número de antagonistas. Para más información, consultar la Parte V de esta investigación.

¹¹⁶ Género videolúdico no lineal, donde el orden de las acciones del jugador no está previamente establecido. Esto no impide que puedan existir una serie de objetivos que guíen al jugador, quien puede optar por obviarlos. Ofrece al jugador la posibilidad de moverse con

La unión de ambos elementos lúdicos estructurales permite que el usuario del videojuego pueda tomar decisiones sobre la forma de acercarse a la historia narrada que se le está ofreciendo y la posibilidad de explorar el mundo ficticio que se le propone, con la consecuente mayor inmersión en el mismo. Otra novedad consustancial a la adaptación videolúdica es la posibilidad de operar por los barrios y localizaciones donde se sustenta la acción, permitiendo que el usuario –el receptor de la obra– pueda observar, analizar y moverse con libertad por las localizaciones de la ciudad de Nueva York donde se sitúa la narración ficticia de la saga.

5.2.5.1. La *intertextualidad* en el videojuego.

Es evidente, que al igual que ocurría con la relación entre novela y filme, existen varias referencias intertextuales dentro del propio videojuego. Es importante detectarlas antes de adentrarse en la realidad *transmedial* que también existe en el videojuego. La *intertextualidad* se aprecia a través del uso de la trama y los personajes de la película homónima de Walter Hill, quienes son la base original sobre la que se enmarca el videojuego. Sería la puerta de arranque, el punto de encuentro entre los diferentes medios gracias a un argumento y unos personajes que se convierten en un *intertexto*, en una comunicación entre soportes. Esta realidad se observa claramente en el videojuego cuando, en el *tutorial* del mismo, el usuario interpreta a un novato que intenta ser admitido en la banda, dando lugar a una introducción en la estructura de la banda –donde se aprende la estructura sociopolítica de la misma, sus enemistades, su territorio, etc–, convirtiéndolo en el *intertexto* que comunica un medio con el otro (Martínez Fabre, 2013, pp. 12-13). La historia principal, la narración base sobre la que se asienta todo el videojuego, será una conexión argumental entre los textos originarios –en este caso la novela de Sol Yurick y el filme de Walter Hill– y el texto videolúdico

libertad por un mundo virtual y alterar cualquier elemento del mismo. Para más información, consultar la Parte V de esta investigación.

de Rockstar Games, que también posee una estructura narrativa en forma de diario.

5.2.5.2. La *intermedialidad narrativa* en el videojuego.

La *intermedialidad* también se encuentra presente en el videojuego por medio de las herramientas formales que los desarrolladores utilizaron para mostrar los intercambios entre soportes. La narración del filme se desarrolla a través de un proceso *intermedial* narrativo. Como hemos indicado con anterioridad, se establece de esta manera una forma discursiva donde las *cinemáticas*, se convierten en el principal soporte narrativo del videojuego. Esto significa que cada misión o secuencia jugable se introduce con una narración cinematográfica donde se observa, con las herramientas propias de dicho lenguaje, el trasfondo narrativo que justifica las acciones, opciones, situaciones y entornos en los que el usuario desarrollará su actividad lúdica. Esta estrategia se refuerza con el uso de la captación de movimientos y facial para crear una mayor coherencia entre ambos medios, o el uso de planos de cámara fija para narrar secuencias de persecución, del mismo modo que se podían observar en la propia película. Otra estrategia de *intermedialidad* estaría basada en el uso de las voces originales de los actores del filme para dar vida a sus homónimos virtuales, o el uso de la misma banda sonora para cohesionar las realidades de la interactividad entre los distintos medios (Martínez Fabre, 2013, p. 12-13).



Lám. 7. *Intermedialidad narrativa* entre el filme y el videojuego. Captura por autor.

5.2.5.3. *Intermedialidad estética* en el videojuego.

La *intermedialidad estética* se nota en la presentación de los personajes y bandas callejeras, con una estética fuertemente caricaturizada y con un plano fijo en una base bicromada a modo de viñeta de cómic. La representación a modo *cartoon* sería la principal característica de la *intermedialidad estética* del videojuego. Y la misma se aunaría con la introducción de las herramientas visuales desarrolladas en el filme. Con esto nos referimos a la traslación de los juegos de luces y sombras, la presencia del graffiti –tanto como juego como herramienta estética– o la representación de la ciudad, entre otras, que provienen directamente de los modelos extraídos del filme y que recrean la propia ciudad de Nueva York, donde se desarrolla el videojuego. Esta puesta en escena desarrolla una forma de introducción al espectador en la que podría ser una experiencia *intermedial* que «más bien invitan al fetichismo que, en su mismo homenaje, proporciona a los amantes del género la inmersión en vivo (interactiva) en sus historias» (Martínez Fabre, 2013, p. 17).



Lám. 8. *Intermedialidad estética* en el videojuego *The Warriors*. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>

5.2.5.4. La experiencia *transmedia* en el videojuego *The Warriors*.

Con ello, se observa como los elementos intertextuales e *intermediales* configuran una realidad que, gracias al soporte

interactivo del videojuego, puede desarrollar una experiencia *transmedial* inmersiva. El videojuego de Rockstar Games propone al usuario una adaptación de los textos fuente a través de los 24 capítulos que presenta, pero donde sólo cinco de ellos narran lo acontecido en el filme y en la novela. El resto se encarga de aumentar la información sobre el trasfondo de los personajes, su sociedad, su cultura y su modo de vida, creando una historia nueva que aumenta la significación de la obra original y presenta novedades narrativas. Esta reflexión permite prestar atención a como se cumple la definición que de este fenómeno realiza el investigador Henry Jenkins:

La narración *transmedia* representa un proceso donde elementos integrales de una ficción consiguen dispersarse sistemáticamente a través de múltiples canales de comunicación para crear una propuesta de entretenimiento que se experimente unida y coordinada. En la situación ideal, cada medio crearía una única y propia contribución que se desplegaría a través del relato (Jenkins, 2011).¹¹⁷

Argumentalmente, el videojuego comienza presentando la reunión de bandas desencadenante de las acciones de la novela y la película, con lo que se establece una relación directa *intermedial*, pero rápidamente se traslada la narración a 3 meses antes de los sucesos acontecidos en los textos fuentes. De esta manera, el videojuego, se encarga de aportar información previa a lo acontecido en el filme. Ya se ha indicado que el videojuego usa una presentación de los capítulos a modo de diario –indicando fecha, hora y lugar donde acontecen los hechos–, con lo que se relaciona directamente con el género narrativo adoptado por la novela. A lo largo de los 18 capítulos previos a los que compondrían la narración fílmica, los desarrolladores del videojuego establecen un contexto narrativo donde explican al usuario la motivación de las bandas, el proceso de formación de la banda

¹¹⁷ En el original: «Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a united and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes it own unique contribution to the unfolding of the Story.» (Jenkins, 2011). Traducción por autor.

protagonista, sus relaciones conflictivas o amistosas con otras, y la realidad social donde se inscriben sus acciones. Además, ofrece un espacio y tiempo específico para mostrar quienes son, la forma de comportarse y las motivaciones personales de cada uno de los nueve pandilleros protagonistas de la película, aumentando de esta manera el desarrollo de los personajes –que en su mayoría aparecían claramente desdibujados en el filme¹¹⁸–. La interactividad propia del medio videolúdico permite explorar el territorio de los Warriors y elegir la forma de narración que cada uno prefiera, otorgando una libertad que permite elegir entre usar una narración lineal u otra transversal llena de *flashbacks* y saltos narrativos.

Otra realidad *transmedial* se puede detectar en la adaptación de los capítulos que relatan los hechos acontecidos en la película. Al tratarse de una adaptación textual de un lenguaje específico a otro concreto –en este caso del fílmico al videolúdico–, deben hacerse modificaciones que favorezcan dicho trasvase. En este caso se opta por aplicar una realidad *transmedia* que ayuda a ampliar las secuencias fílmicas –ejemplos de ello serían la extensión de las persecuciones que se dan en el filme mostrando como los protagonistas intentan despistar a sus adversarios, la necesidad de ser sigilosos y ocultarse para pasar desapercibidos en territorio enemigo, o el típico enfrentamiento contra el líder de cada banda para demostrar la superación de la fase o capítulo correspondiente¹¹⁹–, motivado por las dinámicas lúdicas del videojuego. De esta forma, la *transmedialidad* no está contemplada sólo con la narración de hechos acontecidos antes de la historia contada en la película o la novela, también se ve gracias a la ampliación de los hechos propios de la película con un consecuente aumento de la significación de la misma.

¹¹⁸ Una cuestión que seguramente deriva del género cinematográfico de la película. Al ser un filme de acción que quiere priorizar las persecuciones constantes, las luchas por la supervivencia y un ritmo frenético, la cuestión emocional se ve desdibujada.

¹¹⁹ Este es un rasgo característico del videojuego que debe aparecer como resultado de la coherencia discursiva del modelo lúdico que se está usando. El género *beat 'em up* se basa en la superación de una fase donde el usuario se enfrenta a diversos adversarios, siendo la derrota del “jefe final” el culmen de la fase y la única fórmula para pasar de un capítulo a otro.

Como punto final, esta reafirmación de la *transmedialidad* presente en el videojuego también puede confirmarse ante la posibilidad de continuar realizando acciones diversas –pequeñas aventuras dentro del territorio de los Warriors, misiones secundarias centradas en una competición agonal dentro del propio juego, historias no conducentes a la narración fílmica,...– que permiten la continuación de las acciones del usuario incluso cuando la conclusión de la narración original ha tenido lugar. Este dato, además, se sustenta en una realidad de coherencia del relato, ya que los personajes que han sucumbido a lo largo de la historia narrada no están presentes entre el resto de compañeros tras el final de la historia base. El videojuego *The Warriors* se presenta, pues, como una práctica *transmedial* que explota, aumenta y configura una experiencia compleja e inmersiva dentro de un universo ficcional que explora más allá del texto fuente y permite una sensación personalizada y única de la misma (Martínez Fabre, 2013, p. 14).

5.2.5.5. La significación e *intermedialidad* simbólica en el videojuego *The Warriors*.

Al igual que sucedía con las experiencias fílmica y literaria de la saga, la ciudad de Nueva York y sus suburbios son protagonistas de esta narración *transmedia*. La representación de estos entornos urbanos posee una clara dimensión simbólica. Como hemos indicado, es importante destacar la realidad socioeconómica que muestra el videojuego y que también se intuye en la mayoría de las restantes experiencias narrativas de la propia saga, donde siempre se refleja la sociedad de las bandas juveniles de los suburbios de la ciudad de Nueva York. De esta forma, la percepción de la realidad urbana donde se inscriben es un elemento fundamental durante toda esta experiencia *transmedial*, su lugar de acción son los suburbios de las ciudades, los barrios menos favorecidos, donde se agrupan las principales minorías étnicas de la ciudad. Sea cual sea el medio narrativo y/o artístico que describa el relato, enseña la misma definición del grupo social: jóvenes marginales en lugares marginales. Como se indicó, la novela presta atención al sustrato social, adentrándose en la forma de actuar

de los jóvenes de la década de 1960 en la ciudad neoyorquina y su acercamiento a temas como la sexualidad, la familia, el estatus social o las posibilidades de supervivencia dentro de una sociedad que se les luce adversa.

El videojuego ahonda en esta realidad social, al desplegar una ciudad de carácter postindustrial cuyos escenarios están llenos de edificios derruidos o abandonados. La sectorización social también está presente en las propias bandas, cuyos miembros forman parte de las minorías de la ciudad y viviendo al margen de la sociedad. Al igual que sucedía en la novela, aparecen una gran cantidad de bandas de etnias diversas, siendo los Warriors la que muestra una realidad más heterogénea: mientras que en la novela presentaba a afroamericanos e hispanos, en el videojuego –y también en la película– se añaden, además, hombres blancos. El resto de bandas son representativas de los grandes guetos de Nueva York: las triadas y bandas juveniles en Chinatown, puertorriqueños y cubanos en los barrios hispanos, afroamericanos en el Bronx,..., y todos ellos conviven en barrios que se encuentran rodeados de fábricas y almacenes abandonados. La posibilidad que ofrece el videojuego de acercarse y detenerse en cada escenario propuesto permite ver como los autores de la obra han buscado afianzar la sensación de marginalidad y pobreza dentro del mundo ficticio, pero que a su vez refleja una clara hipérbole de la ciudad y la sociedad en la que se inspira.



Lám. 9. Imagen del entorno urbano del videojuego. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>

La sociología y la geografía urbana se han acercado al fenómeno urbano de los barrios marginales y los guetos de las ciudades americanas en estas últimas décadas. Mike Davis plantea, en un estudio sobre la ciudad de Los Ángeles, una serie de cuestiones que podrían ser perfectamente extrapolables a la ciudad de Nueva York que se presenta en la experiencia *transmedial* de *The Warriors*. Davis incide en que la polarización social fruto del proceso desindustrializador surgido a partir de mediados de la década de 1970 provoca un apartheid espacial entre las minorías y los grupos sociales desfavorecidos con respecto al resto de la sociedad. La creciente recesión, la huida de las grandes corporaciones o los grandes recortes del presupuesto público, serían algunos de los motivos de esta exclusión social (Davis, 2001, p. 6). La novela de Yurick exterioriza de forma clara estos factores, mientras que el filme apenas los esboza en sus imágenes y el videojuego lo exhibe visualmente —en la imagen de transeúntes, la proliferación de mendigos o la presencia de unas instalaciones urbanas en claro abandono—. Estos factores provocan que los jóvenes marginales se vean obligados a buscar una salida a su situación que los conduce a la delincuencia. En palabras de Davis: «cuando los distritos residenciales mejores van retrocediendo ante el empuje de los negocios y la industria, las bandas se desarrollan como una manifestación más de la frontera económica, moral y cultural que marca el intersticio» (Davis, 2001, pp. 11-12).

Esta desigualdad social se plasma también en la conducta violenta observada en la película, la novela, el videojuego y el cómic. En una sociedad donde no existe la posibilidad de ascender a un estatus superior donde poder vivir cómodamente, los jóvenes se ven abocados a realizar cualquier cosa para sobrevivir y escapar de una vida de miseria. Esta forma de entender el estatus social fruto del enfrentamiento armado, de la batalla entre grupos, muestra la base sobre la que se asientan las conductas violentas transmitidas en esta saga *transmedial*. Una sociedad marginal, que no posee recursos ni posibilidades de subir en el escalafón social sólo puede competir

contra otras sociedades como la suya, con el único fin de aumentar su reputación y saciar su orgullo.

Ante estas conductas violentas existe, tanto en el texto fuente de la novela de Sol Yurick, como en la experiencia *transmedial* de la saga, la posibilidad de unión, la oportunidad de salir de la miseria gracias a la estrategia de apoyarse en el contrario y no luchar contra él. La base narrativa de la historia surge de una gran reunión entre bandas –promovida por Ismael en la novela, Cyrus en su versión fílmica, videolúdica y comicográfica– cuyo fin es el cese de hostilidades, un alto el fuego que permita a los jóvenes marginales agruparse y controlar la ciudad. Es una forma de decidir su propio destino más allá de seguir en la pobreza a la que se ven abocados. La única vía para conseguir un sueño de igualdad, que se verá truncado debido a la propia segregación social presente en las bandas ya sea por su credo, ideología o color de piel, y que se refleja en esta experiencia *transmedial*.

Ha quedado claro que el videojuego *The Warriors* es un ejemplo de *transmedialidad*, donde se aúnan la *intertextualidad* e *intermedialidad*, posibilitando que una persona en concreto pueda diseñar una narración personal e intransferible gracias a la propia peculiaridad del medio videolúdico y a su libertad de elección. Punto clave debe ser la separación entre la simple *intermedialidad* de un medio a otro distinto, y la *transmedialidad* bajo la premisa que introdujo Jenkins: la de un texto narrativo que se desarrolle en distintos soportes comunicativos complementándose entre ellos y aportando novedades de uno a otro. La forma desarrollada por Rockstar Games contribuye, sin lugar a dudas, a entender la fórmula propuesta por Jenkins, al introducir novedades narrativas incluso dentro del propio texto de referencia gracias al trasvase de soportes.

Igualmente relevante es la lectura social y simbólica que se extrae gracias a la plasmación en imágenes de un texto literario. Al haber indagado en la lectura sociológica de la novela, el aspecto visual que posee el videojuego permite al usuario adentrarse en una sociedad

donde pobreza y marginalidad se observan por doquier. Los edificios en desuso, las fábricas abandonadas, los vagabundos y sin techo por la calle, el ambiente nocturno y marginal, muestran la crónica de una sociedad concreta que puede ser explorada por el usuario del medio videolúdico. Toda esta tramoya permite desplegar una ácida crítica social que hace reflexionar al que se acerque a la misma. La experiencia *transmedial* desplegada entre los propios medios artísticos –en este caso el literario, el cinematógrafo, el cómic y el videojuego– permite ver como cuestiones sociales específicas se presentan en distintas décadas con la misma mirada crítica –ya sea más o menos profunda–, configurando una forma de denuncia social que puede llegar a un público mayor que si se diera en un único medio.

No obstante, no podemos olvidar que aunque este tipo de narración permite acceder a un mayor público el producto creativo de sus autores, también es una fórmula de explotación comercial que puede provocar un decaimiento de la calidad si solo se busca sobreexplotar el mercado. En esta línea, es importante que la estrategia que se desarrolle sea coherente con el corpus de cada medio y cumpla las premias establecidas por Jenkins: que cada medio presente una propuesta novedosa de ese mundo narrativo y que esta sea coherente con su propio medio. Sin lugar a dudas, el videojuego se conforma como un medio artístico que puede interactuar con otros medios de carácter narrativo con el fin de aumentar la significación de los mismos. La narración ficticia *transmedial* se ha encontrado con una de sus herramientas fundamentales con la aparición del videojuego, estableciendo una forma única de narrar y de la que *The Warriors* es uno de sus ejemplos más remarcables.

VI. La imagen cruel.

En el apartado anterior hemos observado una propuesta de *transmedialidad* que se asienta en una *intermedialidad* eminentemente narrativa. En este apartado nos acercaremos a la representación que la compañía Rockstar Games realiza de las imágenes desagradables, violentas y repulsivas, y que se desarrollan, especialmente, en tres obras concretas: *Manhunt* (2003), *Manhunt 2* (2007) y *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* (2010). Por otra parte, el uso de un término como la imagen cruel deriva de la presencia argumental y lúdica que muestran estas obras, las cuales pertenecerían a lo que, tradicionalmente, denominaríamos género de terror.

6.1. LA IDEA DE LA IMAGEN CRUEL.

En primer lugar, debemos pararnos un momento y contextualizar lo que entendemos como imagen cruel, su construcción y desarrollo. En este sentido, es evidente, que un término como el que presentamos hace referencia a imágenes que tradicionalmente consideraríamos desagradables. No obstante sería ridículo y poco riguroso por nuestra parte, no indicar que la propia historia del arte presenta una gran cantidad de representaciones que podríamos englobar entre lo cruel, relacionadas normalmente con representaciones de los conceptos de lo grotesco o desagradable¹²⁰.

En este punto, es importante incidir que nuestra intención es acercarnos a aquellas imágenes que presentan la idea del martirio, la

¹²⁰ Aunque nuestra investigación se centra en el análisis de la representación de la crueldad en el arte videolúdico a través de la interpretación de Rockstar Games de la misma, queremos destacar la existencia de investigaciones que se centran en la representación de la fealdad en el mundo del arte y que creemos que pueden ser complementarios a la representación de lo que denominamos imagen cruel. Dentro de estos análisis destacamos la *Historia de la fealdad* del italiano Umberto Eco, sobre la idea de lo feo en el arte (Eco, 2007, pp. 8-10).

violencia, los cuerpos desmembrados, etc. Una serie de imágenes que muestran aspectos desagradables de la sociedad o del ser humano. Es por ello que nos hemos apresurado a usar un término como feo o desagradable para este acercamiento terminológico al concepto de la imagen cruel, ya que como afirma Umberto Eco, los sinónimos de dicha palabra son:

(...) lo repelente, horrendo, asqueroso, desagradable, grotesco, abominable, odioso, indecente, inmundó, sucio, obsceno, repugnante, espantoso, abyecto, monstruoso, horrible, hórrido, horripilante, sucio, terrible, terrorífico, tremendo, angustioso, repulsivo, execrable, penoso, nauseabundo, fétido, innoble, aterrador, desgraciado, lamentable, enojoso, indecente, deforme, disforme, desfigurado. (Eco, 2007, p. 16).

Los estudios visuales también se han acercado a la idea de lo desagradable y grotesco. Bajo el término de lo siniestro, John C. Welchmann indica que este término hace referencia a una serie de teorías que argumentan que este concepto está presente en el mundo del arte. Para ello recurre a la idea que de lo siniestro presenta Freud, e indica que se trata de un ámbito de la estética que debe centrarse en una teoría de las cualidades del sentimiento (Welchmann, 2005, pp. 208-209). Welchmann explica que esta palabra se usa como pretexto para presentar «relatos e imágenes que explotaban toda una serie de efectos familiares, a veces banales, macabros, espeluznantes o extraños» (Welchmann, 2005, p. 212).

La interpretación de Welchmann se basa en el análisis de la relación del Surrealismo y las teorías freudianas de Hal Foster. En su texto *Belleza Compulsiva*, el autor estadounidense usa el vocablo *uncanny*¹²¹ como una de las herramientas fundamentales con la que

¹²¹ El término *uncanny* presenta una serie de problemas, al menos a nivel de significación. Esta palabra, usada por Hal Foster en su texto se ha traducido como un símil de siniestro, cuando en realidad una traducción más correcta sería la de misterioso o extraño, que no hace referencia explícitamente a lo siniestro. Más bien aludiría a una visión que nos sorprende por separarse de lo que consideramos el mundo natural, en este contexto la mirada natural. Es por ello evidente, que la utilización de esta palabra en un entorno anglófono posee una

articular una relación vehicular entre lo siniestro, el surrealismo y la idea de la muerte. Foster, incide en que el uso de lo siniestro por parte de los surrealistas refiere a un retorno a lo reprimido y un rechazo a la pulsión de la muerte. (Foster, 1995, pp. 20-21). De esta forma, Foster establece que la sensación de confusión de la contemplación de dichas obras¹²² se basa en un dualismo de estados animados e inanimados, que consecuentemente nos llevan a una confusión siniestra porque evoca la inminencia de la muerte en la vida (Foster, 1995, p. 21). De esta forma, lo siniestro hace referencia a lo inquietante, a aquello que nos llama la atención con una finalidad de preservación, que nos lleva a una pulsión proteccionista del propio individuo y de la que existen diferentes ejemplos en la historia del arte¹²³.

Por lo tanto, la imagen cruel puede unirse a la idea de la fealdad y lo siniestro. Pero nuestro acercamiento, como hemos indicado, se aproxima a otros modelos de la historia del arte. Es evidente que la representación de la muerte violenta, del martirio, de la crueldad, son manifestaciones que se han repetido a lo largo de la historia del arte. Desde las imágenes de martirios y pasiones, pasando por las representaciones renacentistas y barrocas de lo obscuro de autores como Cornelis Van Haarlem o Salvatore Rosa, la propuesta escrita de Thomas de Quincy *Del asesinato considerado como una de las Bellas Artes* (1827) en donde otorga un reconocimiento estético al

significación más clara y orientada hacia el mundo de lo sobrenatural y fantástico que en su traducción en español.

¹²² En este caso juega con el planteamiento de Breton sobre unas ruinas románticas y unos maniqués modernos, pero todo ello dentro de un contexto surrealista y de la interpretación que de los textos de Freud hizo el escritor francés.

¹²³ Tal y como indica Welchmann: «En el mundo del arte ha habido pocas discusiones centradas en lo siniestro. Los críticos e historiadores han identificado la aparición en la obra y escritos de Giorgio de Chirico que él denominó «presentimiento», que abarcaba el silencio crepuscular y la soledad de la plaza italiana, así como las alusiones a lo siniestro por parte de André Breton y otros. El término ha sido utilizado para describir el trabajo e artistas del siglo XIX, de Max Ernst, Hans Bellmer y otros surrealistas, así como de Frida Kahlo, Edvard Hopper, los hiperrealistas y artistas más recientes, como Helen Chadwick». (Welchmann, 2005, pp. 212-213).

mundo del asesinato, imágenes tan impactantes para el espectador como la obra de Francisco de Goya *Saturno devorando a un hijo* (1819-1823), o el desarrollo del género de terror, constatan que las representaciones de imágenes grotescas y violentas han sido prolíficas y constantes a lo largo de la historia del arte (Sánchez Aparicio, 2013, pp. 210-211). Por ello, nuestro acercamiento al videojuego desde una perspectiva de la imagen cruel entronca con lo feo y desagradable, pero también con una larga tradición artística y cultural. Como indica Román Gubern:

La sociedad humana es, paradójicamente, una sociedad cuya crueldad supera largamente a la que se observa en un escenario selvícola, en que los animales se matan funcionalmente, para alimentarse y para sobrevivir. (...) Los espectáculos homicidas del Coliseo romano resultan tan elocuentes acerca de la muerte convertida en práctica lúdica y gratificadora para una masa de observadores, que preanunciaban al público, sin saberlo, nuestro actual *snuff cinema*. Cuando la violencia y la crueldad no fueron prácticas factuales se convirtieron en experiencias vicariales a través de las representaciones icónicas, como ocurrió en el arte cristiano. (...) No hará falta insistir aquí en el sadismo de gran parte de la pintura religiosa, con sus flagelaciones, martirios, mutilaciones y crucifixiones. (Gubern, 2005, p. 283).

Se trata de una constante que ha migrado de un medio de representación a otro donde ha ido desarrollándose y transformándose a lo largo del tiempo. Por ello, no debe asombrarnos que –al igual que sucede con cine y cómic– el videojuego también se haya acercado a la idea de la violencia espectacular, al monstruo y lo desagradable, plasmándolo en distintas obras con un inusitado realismo gracias al modelo de la interactividad.

Este último punto es especialmente importante ya que, tal y como hemos indicado con anterioridad, el uso de la violencia ha sido una de las principales constantes de los ataques a la industria videolúdica desde sus inicios. La posibilidad de interactuar ha permitido que el usuario de un videojuego no sea un espectador pasivo de la violencia,

de las imágenes desagradables que pueden desarrollarse en la pantalla, sino un sujeto activo que debe reflexionar –o al menos debería hacerlo– acerca de las acciones que su propia mano está ejecutando. Una dicotomía donde se presenta una lucha de pulsiones sobre el propio uso de la violencia y que en el género del horror tiene una importancia consustancial. Por lo tanto, cuando en este estudio nos referimos a la idea de la imagen cruel, deberíamos utilizar un nuevo concepto a modo de “macrogénero” que englobaría a aquellas obras producto de la experimentación de las imágenes desagradables y violentas, en donde el género de terror se une a la idea de violencia a través de imágenes repugnantes, y donde el videojugador debe reaccionar a dichos estímulos. Es una realidad en la que se asientan las obras de la compañía Rockstar Games que a continuación vamos a analizar.

6.2. ROCKSTAR GAMES Y LA IMAGEN CRUEL.

Hemos indicado con anterioridad que la compañía Rockstar Games se ha valido del género del terror para adentrarse en el terreno de lo que hemos denominado como imagen cruel. Ahora vamos a acercarnos a las obras propuestas y su relación *intermedial* estética, sin obviar un análisis exhaustivo acerca de la narración y las implicaciones simbólicas que presentan.

6.2.1. La saga *Manhunt*.

Nuestra primera aproximación a la imagen cruel dentro de la producción videolúdica de Rockstar Games es la saga *Manhunt*. Esta serie se desarrolla a través de dos juegos cuyos nombres son *Manhunt* (2003) y *Manhnt 2* (2007) respectivamente. Ambas propuestas son similares en sus estructuras, influencias y conexiones *intermediales*, motivo por el que las usaremos de forma indistinta salvo cuando queramos realizar algún matiz específico.

Tenemos que indicar que, al igual que sucede con otros videojuegos de Rockstar Games, existe un proceso de *intermedialidad*

narrativa por medio de las mencionadas secuencias cinemáticas. De esta manera, dichas secuencias –muy breves en el desarrollo de estos videojuegos– son realizadas por medio de un lenguaje de carácter cinematográfico. Son narraciones breves, de una duración corta, que presentan una serie de objetivos y un escaso desarrollo narrativo u argumentativo. Son un mero pretexto para poder seguir la acción de la historia.

El argumento de ambos juegos es simple y similar. Los protagonistas de ambos son presidiarios que “aparentemente” son ejecutados en prisión en los primeros compases de juego. Esa supuesta muerte se convierte en falacia cuando ambos se despiertan para verse convertidos en los protagonistas de una película de caza al hombre, un tipo de film “*snuff*”¹²⁴ que se asemeja a un programa de *reality show* por su construcción narrativa y la aparición del misterioso Director –la única figura que establece contacto con el protagonista durante todo el juego–, que es el encargado de informar del camino a seguir por el entorno lúdico.

La gramática visual refleja este punto de vista, ya que se plantean en base a planos generales, perspectivas visuales en primera persona, panorámicas que remiten a las usadas en los platós televisivos, etc. En este contexto, la *intermedialidad narrativa* es escueta, un simple ejemplo de mera contextualización de la acción que, posteriormente, será representada en el entorno de juego. Esta codificación remite, evidentemente, a los medios que se buscan evocar como inicio de la narrativa lúdica: al cine *snuff* y al mundo de los *realities* y donde lo que prima es un proceso *voyeurista* cuyo fin no es otro que el de contemplar los actos que otros realizan en la pantalla pero que poseen una premisa de verosimilitud, gracias al uso de planos cenitales y subjetivos.

¹²⁴ Esta palabra hace referencia a una serie de filmes que registran crímenes reales y se distribuyen en un circuito marginal de video.

Esta *intermedialidad* se asienta en la *intertextualidad* del género en el que se desarrolla la obra: la caza al hombre. Un argumento que se sustenta en la supervivencia del protagonista, mientras se enfrenta sin herramientas o armas a un grupo de personas equipadas para asesinarlo. Este *intertexto* es el germen que dará lugar a una puesta en escena que asentará el posterior desarrollo de una *estética* que remitirá a los mismos códigos que en su modalidad narrativa, pero cuya presencia es mucho más evidente y profunda que la primera, gracias al progresivo uso de elementos visuales propios de la gramática televisiva.

Entramos, de esta manera, en el proceso de *intermedialidad estética* que, consideramos, es el principal foco de análisis de esta saga videolúdica –aparte de su significación simbólica que desarrollaremos en la parte final de este análisis–. Para ello, volveremos a incidir en los géneros que presentaba la *intermedialidad narrativa*, y que hemos expuesto con anterioridad: el cine de terror, donde primaría la visión particular de lo que se denomina como películas *snuff* y de caza al hombre; y la narrativa televisiva de los *reality shows*.

Ya hemos indicado que el juego reemite a la gramática *snuff* y televisiva y, aunque suene reiterativo, esto se observa en la imagen presentada en el desarrollo del juego: la del video. La estética que se deriva de ella se distingue claramente de la cinematografía por el uso de la imagen electromagnética para registrar situaciones concretas. Consecuencia de ello es que la propia imagen sea menos nítida y con una sensación de granulación mayor que la que puede observarse en una imagen fotográfica o cinematográfica. En el momento de hablar de la *intermedialidad narrativa*, hemos indicado que se usaba la gramática cinematográfica, que remite a los códigos narrativos del séptimo arte, no obstante, su imagen estética se presenta como grabada en video, con una imagen que simula la imagen electromagnética, con poca definición, un alto grado de pixelación o granulación y un movimiento de cámara inestable. En este momento

observamos la importancia que la *intermedialidad estética* tendrá en el desarrollo posterior del juego.

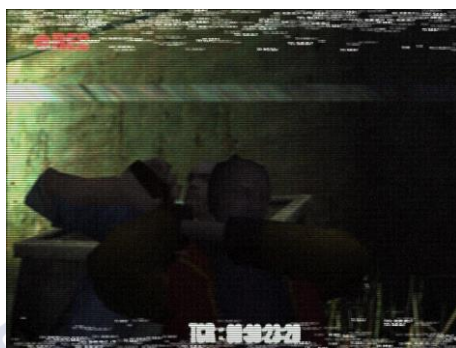


**Lám.10. *Intermedialidad estética* por medio de la imagen electromagnética.
Captura por autor.**

Esa imagen característica del espacio televisivo o del video se observa, también, en todo el entorno lúdico. Una vez que el usuario puede interactuar con la pantalla y controlar a su avatar, se observa que la imagen presenta un filtro que nos hace ver todo el entorno como si fuera a través de la reproducción de un video o de una pantalla televisiva. Es un tipo de imagen que no se perderá a lo largo de todo el juego y que define la estética del mismo. Esta gramática visual que se presenta por medio de un trasvase *intermedial*, también se observa en la secuencia de encuadres propuestos en diversas acciones del juego. Vamos a pararnos un momento en explicar parte de la dinámica lúdica que se presenta en la pantalla.

Esta saga posee una jugabilidad que se asienta en que el usuario utilice la estrategia para superar las distintas fases que se presentan. Para ello, debe desarrollar estrategias como la de observar sin ser visto, o la de esperar a su oportunidad para derrotar a su oponente. Hemos indicado que el argumento se centra en la idea de la caza al hombre, lo que significa que el protagonista tiene que hacer todo lo posible para sobrevivir a una serie de “cazadores” que intentan eliminarlo. Por este motivo –y ante la constatación de que el avatar es más débil, está peor armado y menos preparado– el usuario debe

atacar a sus enemigos sin ser visto por ellos. Y es por ello, que destacamos el impacto visual y su trasvase *intermedial*. Se supone que ese entorno lúdico –al menos en la ficción que nos narran– está plagado de cámaras de televisión que registrarán las acciones del convicto protagonista. Así, cuando el jugador es capaz de atacar por la espalda a uno de sus perseguidores a menudo el plano cambia para presentarnos cámaras subjetivas, planos cenitales, picados o contrapicados, que remiten a los códigos visuales televisivos, del video y del género del terror.



Lám. 11. *Intermedialidad estética* referida a los cambios de cámara y el modelo del video. Captura por autor.

La gramática televisiva de los *realities* está presente por el entorno y los planos de cámara fija. Los escenarios que se nos ofrecen son de carácter postindustrial, los de una ciudad plagada de fábricas abandonadas, barrios desérticos empobrecidos, hospitales destartados, psiquiátricos abandonados... Es decir, un entorno urbano lóbrego y siniestro que funciona como un enorme plató televisivo que se encarga de registrar un terrible *reality*.

La acción se presenta con una visión en tercera persona, lo que supone que la mirada sobre el avatar se sitúa detrás de él. Es una puesta en escena que reemite al código de la perspectiva. Así, el videojugador se desplaza por la pantalla observando el entorno y su profundidad, al menos hasta que localice a sus adversarios. En ese momento, y con el fin de ejecutarlos, se producirá un cambio de

visión, de perspectiva. Es el instante en el que se observa la acción con puntos de vista subjetivos, que nos dan una sensación de estar observando esa acción violenta a través de una realización televisiva, como un espectador pasivo que contempla un *reality show*.

Esta *intermedialidad estética*, que remite a los códigos del video y la televisión, también permite entrever los elementos simbólicos de la saga. Entramos, pues, en el proceso *intermedial simbólico*. Es evidente que, al mostrar un videojuego que une la violencia con la realidad televisiva, se busca realizar una reflexión sobre dicho fenómeno. La representación de actos de violencia pública, sea reglada o no, es consustancial a la naturaleza humana. Desde el circo romano y sus luchas de gladiadores hasta los combates de boxeo y artes marciales mixtas contemporáneas, la contemplación de la violencia como espectáculo público ha sido constante. Hoy en día, acapara grandes espacios en los medios de comunicación, donde podemos observar, casi en tiempo real, la muestra de crímenes y cadáveres, acciones violentas de grupos ultras de equipos deportivos, bombardeos a ciudades retransmitidas por televisión, corridas de toros, y un largo etcétera. Es paradójico, en este sentido, que el parlamento británico intentara censurar la segunda parte de esta saga, *Manhunt 2* (2007), por su contenido violento cuando existe una larga tradición televisiva que usa dichos actos como una forma de ganar audiencia (López Redondo, 2014, pp. 92-93). Sin lugar a dudas, la representación pública de la violencia, y por ende en los videojuegos, se debe a su alta rentabilidad económica.

Entonces, tenemos claro que la actividad violenta está fuertemente integrada en nuestra sociedad y medios de comunicación. Pero, ¿qué significa su uso de forma tan descarada en un videojuego? Román Gubern, al analizar la imagen violenta, contextualiza este fenómeno cuando nos remite a las teorías freudianas y al concepto de ambivalencia. Indica que una experiencia traumática puede servir de fuente de gozo a un sujeto, algo que se correspondería, también, con la posibilidad de que ese mismo sujeto posea tendencias y pulsiones conflictivas en su propia psique. Por todo ello, un sujeto concreto

puede sentir a la vez placer y repulsión ante la visión de un acto cruel. Además, acaba indicando Gubern, las escenificaciones de dicha crueldad serían pulsiones agresivas cuya finalidad sería la destrucción de otro sujeto (Gubern, 2005, pp. 285-286).

La muerte o el daño espectacularizados ante un observador constituyen la muerte o daño del Otro, que pueden suscitar su curiosidad morbosa, su compasión, su repulsión, su excitación placentera, o una mezcla de estos u otros sentimientos. Cuando estos sentimientos, a veces opuestos en estructura de ambivalencia, dan como resultado una vivencia gratificadora, entonces es legítimo referirse a un sadismo vicarial, a un sadismo voyeur, que es acaso el sadismo del tímido, del mirón, quien jamás sería capaz de efectuar en la práctica la acción cruel que contempla. En el caso de las representaciones icónicas, las imágenes crueles permiten a su observador canalizar y reconducir las energías agresivas contra otros o contra sí mismo (masoquismo), mediante un soporte de proyección que es a la vez una escenificación sádica. La imagen cruel activa, por lo tanto, a una descarga de agresividad de modo vicarial, por el canal visual. Es una actividad que, a través de las revistas ilustradas, del cine o de ciertos programas de televisión, tiene el estatuto de socialmente tolerada (bajo ciertas condiciones) e incluso se suele postular su función terapéutica o aplacadora en ciertos sujetos, que pueden satisfacer así en el plano imaginario sus pulsiones agresivas, pues las descargas agresivas liberarían las frustraciones acumuladas durante los contratiempos de la vida cotidiana. (Gubern, 2005, pp. 286-287).

Es por ello, entonces, que la adecuación que se realiza en *Manhunt* a modo de *reality show* sirve como sátira al trabajo de la televisión. Es evidente que la preeminencia que hay de este tipo de programas en la televisión desde el cambio de milenio sirve como germen para la aparición de una obra como la producida por Rockstar. Sin duda, cuando hemos visto a la gente en televisión discutir, tener sexo, pelearse, etc., o lo que sea que realicen en dichos programas, lo último que quedaría por observar sería como se matan unos a los

otros. Sin duda, su acercamiento al medio televisivo es una parodia – macabra, pero parodia al fin y al cabo– del modelo de televisión dominante a principios del siglo XXI.

En esta línea también destaca el tipo de personajes que se muestran en el juego. Todos ellos son seres grotescos, con los que el usuario no puede identificarse. El protagonista es un criminal juzgado y condenado con la pena capital, fueran cuales fueran sus crímenes, son totalmente censurables y punitivos. Más allá de las sensaciones de lucha por la supervivencia que uno pueda tener hacia el *avatar*, es un ser que en el fondo es un asesino despreciable. Lo mismo sucede con sus antagonistas, quienes comienzan un macabro espectáculo con el fin de realizar lo mismo por lo que el preso ha sido condenado. Nos adentramos, así, en un grupo social que no aporta nada a la sociedad y que muestra los aspectos más sórdidos de nuestra naturaleza a través de un espectáculo violento y siniestro.

Rockstar Games, a través de su propuesta, presenta una obra que, en palabras de Tony Mott:

(...) es brutal e intelectualmente estimulante, y es un juego elegante y equilibrado que obliga a los jugadores a pensar en la naturaleza del vínculo entre el entretenimiento y la violencia, una relación de la que otros títulos menos controvertidos simplemente desean sacar partido. (Mott, 2011, p. 547).

6.2.2. *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* y el fenómeno zombi.

La segunda propuesta que analizaremos sobre la relación de la imagen cruel y Rockstar Games, sería *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* (2010), un *DLC*¹²⁵ donde la compañía nos introduce en la

¹²⁵ Acrónimo de *Downloadable Content*, traducido en castellano como contenido descargable. Se trata, como muy bien indica su nombre, en un archivo de datos creado para un videojuego y, normalmente, distribuido a través de las plataformas de juego en Internet. Es un término

ambientación del mundo de los zombis y los monstruos más clásicos. De esta manera, se interna en una de las temáticas dominantes de los últimos años en los medios audiovisuales: la de la presencia de los muertos vivientes.

Es curioso como en los tiempos recientes el paradigma del cine de horror y el modelo de monstruo que más extendido se encuentra es el del zombie o en la actualidad el infectado. La infección es el paradigma más recurrente y que ha permitido mayor número de narraciones. (García Crego, 2015, p. 178).

No obstante, este *DLC*, es una obra que se separa algo de los cánones establecidos por el género, al situarse en el contexto de un ficticio oeste norteamericano. Con ello, nos adentramos en una ambientación que nos sitúa en el territorio de la frontera típico del *western* –que separa los territorios de México y los Estados Unidos– en el año 1905. Surgirá entonces un argumento que se engloba en lo que tradicionalmente se conoce como *survival horror*: un modelo de temática lúdica donde «el usuario controla a un único personaje que experimenta una serie de situaciones grotescas en un entorno hostil, infestado de criaturas monstruosas, especialmente programadas para agredir a su avatar»¹²⁶ (Hand, 2008, p. 57). Está claro, pues, que con esta estructura temática, el *intertexto* es el género de terror en general y el de los zombis en particular.

El argumento del juego es sencillo: John Marston, un antiguo pistolero y bandido, reconvertido ahora en ganadero, descubre que su mujer e hijo se han visto afectados por algún tipo de infección que los ha convertido en poco más que unos animales sedientos de sangre. Tras haberlos inmovilizado y encerrado en su propia casa, decide

que se usa para todo aquel contenido que se desarrolla por parte de la compañía para aumentar la experiencia lúdica del usuario y que se publica por separado del producto base.

¹²⁶ En el original: «Per convenzione, un *survival horror* è u gioco in cui l'utente controlla un unico personaggio che sperimenta una serie di situazioni grottesche in ambienti ostili, infestati da creature mostruose, appositamente programmate per agredire il suo avatar.» (Hand, 2008, p. 57). Traducción por autor.

viajar al centro urbano más cercano para buscar ayuda sanitaria, descubriendo que dicha infección ha asolado todo el territorio fronterizo en el que se encuentra. Esto provoca que el avatar tenga que ir de pueblo en pueblo en una odisea en busca de una cura –y de paso encontrándose con otros, en muchos casos conocidos, que también se encuentran en su misma situación– hasta que descubra el motivo de la infección: una antigüedad maya.

A la hora de analizar los procesos de *intermedialidad narrativa*, nos sucede lo mismo que con el anterior ejemplo sobre la imagen cruel: vemos una serie de secuencias cinemáticas que introducen al usuario en las acciones, que posteriormente podrá realizar. En este caso, las formas cinematográficas son más complejas, incidiendo en mayor medida en una estructura fílmica. En ellas se observa un dominio claro de la gramática del cine por medio de secuencias, primeros planos, planos generales, etc., además de presentarnos una mayor intensidad narrativa con el desarrollo personal y psicológico de los personajes, unos personajes que sufren, lloran, sienten miedo, etc. Esto permite una mayor inmersión del usuario en su avatar, ya que provoca que sus pulsiones personales migren al jugador.

La *intermedialidad narrativa* también se observa en la existencia de unas cinemáticas de finalización. En algunas fases de juego, más allá de la inicial secuencia cinematográfica que informa –de manera somera, clara y concisa– de nuestros objetivos lúdicos, también aparecen unas *cut-scenes* de cierre narrativo. Estas servirán como conclusión cinematográfica a las acciones lúdicas, mostrando las repercusiones que, en el entorno y psique de los personajes, ha tenido la acción lúdica. De esta manera, y junto a la narración lúdica, el uso del lenguaje cinematográfico se convierte en la principal forma narrativa para el desarrollo emocional de los personajes.

La *intermedialidad estética* se establece en la forma de representar el mundo de juego y las secuencias cinematográficas. Empezando por estas últimas, el uso de la gramática propia del cine de zombis –con sus perspectivas forzadas, primeros planos, etc.– muestra

una de las principales formas *intermediales* que definen la estética del juego. Esta cuestión se reafirma con la iluminación del propio juego, tendente al uso de las masas de color oscuro como efecto expresivo. El uso del contraste entre zonas oscuras, y otras más etéreas, por medio de colores claros casi nos remite a fórmulas como la de los expresionistas alemanes y, en especial, a la película *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922). Esta imagen cinematográfica también bebe de las propuestas de George A. Romero y sus películas de ambientación zombi, que definen el propio lenguaje de dicho género.



Lám. 12. *Intermedialidad estética con el cine de zombis*. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>

Los paisajes solitarios, inquietantes, también remiten a otras estéticas del mundo del arte. Por un lado, la majestuosidad de la naturaleza amenazante puede evocarnos a los autores románticos. La presencia de nubes constantes, el protagonista solitario, la naturaleza salvaje y sublime, son imágenes que a su vez resultan atrayentes y atemorizantes, y que se pueden ver en la composición de la propia imagen lúdica, aunque esto se deba, en parte, gracias a un entorno de juego donde el paisaje es una pieza fundamental.

La relación entre romanticismo y horror no debería sorprendernos, ya que la popularización de los relatos de esta índole surge en el XIX dentro de la tradición de la novela gótica, la cual fue explorada en profundidad por los literatos románticos. Es lógico, pues, que al acercarse a la composición estética de un paisaje en un entorno de terror, se hayan seguido modelos románticos, donde proliferan la

naturaleza, las ruinas, o los cementerios, con la finalidad de que a la vez nos impresione y aterrorice.

(...) el miedo y la repulsión son reacciones naturales en todos los mamíferos, destinada a garantizar la supervivencia de los individuos, alejándolos del peligro o la agresión exterior. Pero el hombre, desde edad muy temprana, en ocasiones busca voluntariamente provocar la vivencia del miedo, como forma de gratificación personal. (Gubern, 2005, p.284).

El entorno fantasmagórico, solitario y siniestro también nos remite a códigos del mundo del arte. En el simbolismo y el surrealismo pueden observarse unas atmósferas por medio de imágenes de gran intensidad que nos transportan a un mundo de sueño, que puede volverse pesadilla en el momento en que se recorren, en representaciones que buscan confundir nuestros sentidos. Esto también sucede cuando el jugador se pasea en ciertos momentos por el juego de Rockstar, haciendo que el usuario se adentre en lo sobrenatural, en una serie de imágenes confusas cuya finalidad es la desorientar al espectador. Es la entrada en un universo que, como indicamos con anterioridad, nos remite a la muerte y lo tenebroso, a lo fantasmagórico y siniestro.



Lám. 13. Paisajes fantasmagóricos en el videojuego. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>

Cuando analizamos la dimensión simbólica de esta obra, adentrándonos de esta manera en la *intermedialidad simbólica*, es evidente que las narraciones de horror son su fuente de inspiración.

Todas las culturas presentan relatos de dicha índole y que nos introducen en el mundo de lo fantástico y lo sobrenatural. En este contexto, es muy interesante la propuesta de entorno lúdico que presenta el trabajo de Rockstar Games. *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* lleva este mundo de lo sobrenatural a la frontera México-EEUU. Hoy en día, el territorio de la frontera norteamericano nos lleva a una mitología propia y consustancial a los Estados Unidos que, gracias al cine, se ha expandido por todo el globo. Es un código narrativo que presenta la idea de un metarrelato donde todo es posible, una tierra de oportunidades para todo tipo de personas. A través de ello, también nos han llegado numerosos relatos sobre monstruos, brujas y seres fantasmagóricos de la frontera. Desde filmes y series de televisión a historietas y juegos de rol, pasando por un sinfín de canciones de *blues* sobre cruces de camino, la presencia de lo sobrenatural y lo monstruoso en el territorio donde, habitualmente, situamos el mito del *western* ha sido constante. Los pies grandes, los muertos vivientes, fantasmas y seres espectrales, han plagado mucho del folclore yanqui, y se encuentran presentes en este juego. De esta forma, la propuesta lúdica de Rockstar, nos permite viajar por todo el territorio de la frontera desde su perspectiva más folclórica y siniestra. Una imagen que nos traslada a la de un territorio mítico, donde el hombre debe imponer su ley, subyugando a todas aquellas bestias que se le interpongan en su camino.

Por otro lado, la gramática y estética del zombi nos traslada a uno de los principales miedos del ser humano: que los muertos se levanten de sus tumbas. Aunque aquí no sea exactamente así, al incidir en la figura del infectado, es evidente que el miedo a la vuelta de los errores del pasado —en este caso por medio de la metáfora del zombi— es una constante en dicho género. La figura del zombi ha sido usada, normalmente, como una fórmula con la que crear mundos apocalípticos y siniestros, en los que aparecen una serie de situaciones extremas y donde el ser humano es capaz de sacar lo mejor y lo peor

de sí mismo. La imagen del muerto es constante en nuestra sociedad y cultura y, por ende, en nuestras narraciones y productos culturales¹²⁷.

La imagen de la muerte nos vuelve a llevar a la idea de lo siniestro, a la revelación de que vemos y observamos dos visiones diferentes al contemplar un objeto: una inmediata e inconsciente, y otra analítica y reflexiva. Esta dualidad hace que la imagen del zombi nos cause, a la vez, fascinación y temor, y por ello surja la sensación de confusión. Como indica Welchmann:

La primera mirada piensa que ha reconocido algo –un cuerpo, un trozo de un objeto, un ser, un recuerdo, una obsesión, un miedo–. La segunda confirma en diferentes grados que la primera impresión no era exactamente lo que parecía, pero nunca la elimina totalmente. (...) la visión siniestra constituye una amalgama de lo familiar y lo desfamiliarizado, un híbrido del ver perturbado y racional, que complica o traumatiza las líneas de visión que se arremolinan entre cuerpos –reales e imaginarios, pasados y presentes, viscerales y virtuales. (Welchmann, 2005, p. 208).

El cine de zombis se puede interpretar como metáfora de la sociedad¹²⁸, de ahí la utilización de esta dualidad visual. Lo que representa son problemas de la sociedad contemporánea y de sus consecuencias. El muerto viviente –según este punto de vista– busca confundirnos, darnos imágenes que son reconocibles pero que, a su vez, nos resultan extrañas y traumáticas. Son representaciones cuya finalidad sería la de hacernos reflexionar sobre los errores que, como sociedad, estamos cometiendo. Serrano Cueto, a la hora de analizar la producción artística del “padre de los zombis” como género narrativo, George A. Romero, ejemplifica esta dinámica de una forma que nos puede resultar muy ilustrativa:

¹²⁷ Como indica José Manuel Serrano Cueto: «El muerto está muy presente en el arte; en realidad en todas las manifestaciones artísticas y folclóricas» (Serrano Cueto, 2009, p. 8).

¹²⁸ Una intencionalidad reafirmada por el propio George A. Romero en múltiples entrevistas y por analistas de su obra cinematográfica y de otros creadores del cine zombi (Belinchón, 2017; Carabaña, 2017; *Horror Web*, 2004).

(...) el zombi se utiliza como instrumento para articular una crítica social, un análisis de los conflictos humanos, que no con mucho esfuerzo, puede asociarse con momentos históricos determinados (la guerra de Vietnam en *La noche de los muertos vivientes*), situaciones comúnmente aceptadas, y no por ello menos enfermas, como puede ser el consumismo exacerbado (*Zombi*) y la información sensacionalista (*El diario de los muertos*), el abuso del poder militar (*El día de los muertos*) o la lucha de clases (*La tierra de los muertos vivientes*). (Serrano Cueto, 2009, p. 61).

¿Qué representa, pues, la figura del infectado que aparece en el juego? Hemos indicado que en la narración que nos muestran aparece por medio de una infección que se expande por toda la frontera, convirtiendo, por ende, al zombi en un infectado. Así, el enemigo al que nos enfrentamos es una persona corriente que se vuelve, de la noche a la mañana, un mero animal sediento de sangre. Un animal que solo busca satisfacer sus instintos más primarios, un ser sin raciocinio y sin una motivación mayor que la de exterminar. Es un discurso sencillo, pero que sirve de metáfora de la representación del *homo homini lupus* (el hombre es el lobo del hombre), de que nuestro principal depredador somos nosotros mismos. Pero afirmar esto sería simplista, ya que el infectado es una representación de nuestra sociedad, donde los ataques terroristas, la experimentación con armas biológicas, los ataques contra la población civil, las manipulaciones gubernamentales, etc., son constantes. En este contexto, es interesante ver como en el juego el desencadenante de la infección es un enterrador, una figura grotesca y obsesionada con la muerte, pero inofensiva, que al usar la máscara maya desencadena este mundo de pesadilla. Es un ser solitario, pero que constata que las administraciones¹²⁹ no pueden proteger a todo el mundo cuando surge una amenaza.

¹²⁹ Queremos destacar que la principal ciudad del juego, en donde ya aparecen los primeros automóviles, posee telégrafo, tiene una majestuosa estación ferroviaria y es el lugar donde están los principales edificios gubernamentales, es a la que se dirige el protagonista del juego en primer lugar. A su llegada, lo que contempla es que toda la ciudad ha caído bajo el yugo de la infección, convirtiéndose en un lugar donde la barbarie se mueve a sus anchas y donde los

También, en este sentido, destaca un discurso que se relaciona con el entorno natural en donde se desarrolla la acción. El vasto territorio virgen y natural, se torna hostil. Los seres humanos, en vez de buscar el motivo de la infección que los asola, prefieren buscar un enemigo natural. En una secuencia del juego, un grupo de granjeros indica al protagonista que los pies grandes (los *big foot*, en inglés) son los causantes de la infección y de la muerte de sus coetáneos, por lo que debe eliminarlos de inmediato. De esta forma, John Marston, se embarca en la aniquilación de estos seres hasta que, en una secuencia cinemática, se encuentra con el último de ellos. En este breve encuentro, el ser monstruoso toma conciencia de que es el último de su especie, que ellos solo querían vivir en su hogar, en la naturaleza, como hicieron durante más de 10.000 años, alejados de los seres humanos, pero que estos no se lo habían permitido, que los habían exterminado sin provocación alguna y acusándolos de cualquier acontecimiento siniestro que haya sucedido en el territorio. En realidad, no sabemos si en este contexto, existe un discurso naturalista –o de defensa de los nativos–, a modo de metáfora de la acción del ser humano y su impacto en la naturaleza en el juego –y en las sociedades nativas que fueron llevadas hasta su, casi total desaparición por la acción del colonialismo occidental a través de la frontera–, pero queremos intuir que si.



Lám. 14. John Marston se encuentra con el *pies grandes*. Captura por autor.

pocos supervivientes ni se ayudan ni están dispuestos a buscar una solución. Esto contrasta con el resto de pueblos que el jugador va a recorrer a lo largo del juego, incluyendo los mejicanos, donde a menor población, mayor coordinación por parte de los supervivientes y más generosidad entre ellos.

A modo de finalización, queremos detenernos en el final argumentativo del juego –que no lúdico–. Tras vencer al causante de la infección y destruir la antigüedad maya, todo vuelve a la normalidad. El mundo civilizado se encuentra a salvo y los colonos, pioneros, ganaderos y granjeros pueden continuar su expansión. Pero entonces se observa como, meses más tarde, alguien vuelve a desenterrar la reliquia maya provocando que los muertos vuelvan a levantarse de sus tumbas, siendo en este caso, el propio protagonista del juego uno de ellos –el único de todo el entono lúdico que puede actuar con libertad–. De esta forma, no existe un final feliz, donde todo vuelva a ser como antes. Se establece que la amenaza seguirá estando presente, que cualquier otro agente externo podrá atentar contra la civilización y la sociedad. En este contexto queremos destacar las palabras de Gubern cuando afirma que:

Frente al viejo *happy ending* reconfortable y la tradicional destrucción ritual del monstruo que coronaba antaño este tipo de películas para tranquilidad de los espectadores, los nuevos desenlaces dejan con frecuencia planear la inquietud de una amenaza no conjurada, con frecuencia merced a los mecanismos del contagio y de la epidemia. (...) Ante tan angustiosas amenazas, es pertinente preguntarse si se trata de la expresión de angustias colectivas, como afirmaría la teoría del reflejo social del cine, o bien, como también se ha sugerido, de una invitación sutil al reforzamiento de los aparatos represivos y de seguridad del Estado, o meramente una explotación mercantilista de los flancos psicológicos más vulnerables del público. (Gubern, 2005, p. 304).

A modo de resumen, podemos indicar que la imagen cruel se ha convertido en una fórmula que ha permitido que el lenguaje videolúdico se adentre en los entornos más siniestros de nuestra sociedad. La utilización que de la misma ha realizado Rockstar Games se nos ha presentado dentro de dos dinámicas diferentes. En la primera, por medio de la violencia espectacularizada, el proceso de *intermedialidad* ha llevado al lenguaje videolúdico a experimentar una

gramática de canalización de la imagen propia de algunos modelos de la televisión más sensacionalista. De esta manera se puede entrar en un espacio de reflexión, que nos invita a observar como la violencia se ha convertido en un espacio de explotación comercial, de mera mercantilización, donde numerosos medios –entre los que destacan los videojuegos– han caído. Pero la propuesta de Rockstar, por medio de esa gramática televisiva, nos ha permitido desarrollar un espacio lúdico, en el que reflexionar, experimentar e investigar en la propia naturaleza de la violencia y sus consecuencias.

En la segunda propuesta, nos hemos acercado a un proceso *intermedial* donde el uso de la imagen cinematográfica del zombi, nos plantea posibles significados en relación con los miedos de la sociedad. Una representación que, además, nos lleva a modelos artísticos y culturales del pasado como forma de reflexión sobre la sociedad de su tiempo y de los males que les acechan. Así, nos llevan a recapacitar sobre los problemas de nuestra sociedad y del significado de sus representaciones icónicas, en donde lo monstruoso y siniestro reflejan nuestro interés hacia la muerte y su aceptación como parte del ciclo vital. La imagen cruel, en manos de Rockstar Games y dentro del entorno lúdico, se convierte en una sátira sociocultural o en una metáfora que nos introduce, por medio de imágenes y estéticas grotescas tomadas del cine, la televisión o la pintura, en una serie de reflexiones acerca de la relación del hombre con la violencia y la muerte, y de la forma como el ser humano interactúa con ellas.

VII. El género negro: *intermedialidades* videolúdicas.

El denominado género negro ha estado presente en muchas manifestaciones artísticas populares desde principios del siglo XX. Es un modelo narrativo que se asienta en el interés del ser humano hacia la crónica negra, aquella que se nutre de los más bajos instintos que poseemos. No cabe duda de que este género se sustenta en los supuestos similares que poblaban los diarios desde el germen del periodismo en el XIX: crímenes, asesinatos, delincuencia, etc., que comúnmente se conoce como sucesos o crónica negra. El género negro nace, en literatura y cine, como una prolongación de lo que aparecía en los noticiarios, para migrar, a continuación a cómic o televisión. Es uno de los tipos de narrativa dominante en nuestro contexto mediático, motivo por el que no debe sorprender su trasvase al medio videolúdico. En este sentido, nos proponemos analizar las relaciones *intermediales* que la compañía Rockstar Games ha desarrollado para este género a través de la saga *Max Payne* y el juego *L.A. Noire*.

7.1. EL GÉNERO NEGRO: FORMAS Y CONTEXTO SOCIAL DE UNA NARRATIVA.

En primer lugar, y antes de introducirnos en el análisis de las obras, consideramos pertinente detenernos a explicar que es lo que se entiende por género negro y cuales son sus temas y tipos de personajes. En sí mismo, el propio concepto de género negro ya presenta una serie de complicaciones que conviene aclarar. Tradicionalmente, este modelo narrativo, se ha relacionado con el suspense, el crimen, los asesinatos, las historias de la mafia, las narraciones de policías y detectives privados, mujeres fatales, etc.

Como es obvio, el propio término, puede hacer referencia a múltiples formas estéticas y narrativas, y muestra la permeabilidad de los citados relatos. A este respecto, queremos hacernos eco de la propuesta de explicación que realiza José Luis Sánchez Noriega, referida al cine negro:

El cine criminal –también llamado policiaco, thriller y cine negro– trata sobre delitos como robos, estafas, extorsiones, asesinatos, violaciones, etc.; abarca especializaciones muy concretas que, a lo largo de la Historia del Cine, han tenido una evolución notable, muy influida por el contexto sociocultural. Se desarrolla principalmente en Estados Unidos entre 1930 y 1960 y, siendo uno de los géneros típicamente norteamericanos, crea modelos para otras cinematografías. Al menos cabe distinguir tres bloques: el cine de bandas criminales (gángsters y mafiosos), el suspense o thriller y el cine negro. Pero también existen especializaciones como el cine policíaco, la intriga psicológica, el penitenciario, el ciclo de atracos perfectos, de falso culpable, de psicópatas y asesinos en serie, etc. (Sánchez Noriega, 2002, p. 158).

De esta forma, el género negro se presenta como una prolongación de la crónica negra que pueblan los diarios y noticiarios audiovisuales. Una referencia a ese mundo característico del acto criminal, el asesinato, las fuerzas de la ley y sus entornos derivados; un entorno que, sobre todo, refleja de forma evidente su contexto sociocultural. El compromiso con la realidad social –ser un reflejo de su sociedad– ha sido una de las piedras angulares sobre las que este tipo de relatos se han asentado. Como indica Esther Navío Castellano:

La idoneidad del género negro para explorar las tensiones de cada momento histórico no resulta exclusivamente de sus temas y escenarios, sino también de una vocación social que lo acompaña desde sus orígenes. Aunque la definición del género negro es una cuestión compleja, no puede obviar este elemento de compromiso con la realidad. (Navío Castellano, 2013, p. 147).

Es esta línea también se expresa Anna María Villalonga cuando expone la relación que, dentro de la novela, posee la literatura realista y el género negro:

En las últimas décadas, se ha impuesto la teoría de que la narrativa negra ocupa el lugar de la literatura realista de carácter social. El género, esencialmente urbano, se despliega como testimonio del malestar del hombre en una sociedad moderna y evolucionada, contribuyendo a dar visibilidad a sus aspectos más oscuros.

Evidentemente, el realismo y la intención crítica no son exclusivos del género. Defender esa posición resultaría ingenuo y poco riguroso. Sin embargo, parece indiscutible que las tramas criminales recogen la mayoría de problemas que preocupan al hombre de hoy. Aunque la novela negra no propone soluciones, plantea dilemas e interrogantes en un intento de explicar y comprender el mundo. (Villalonga, 2013, p. 83).

Volviendo a la cuestión terminológica, Antonio Santamarina incide en que el principal problema de acotación viene por la traducción del término que se realizó con la llegada de este tipo de filmes a Europa desde la década de 1940, momento en el que cristalizó el término “género negro” tal y como lo usamos ahora¹³⁰. Con todo, Santamarina, responde a la pregunta de cuáles son los contornos del género –aunque hable del cine, estas propuestas pueden ser llevadas sin problema a novela, cómic o videojuego– indicando que:

Las respuestas a esta cuestión son variadas, pero quizás, no sería difícil convenir que el término sirve, ante todo, para

¹³⁰ Santamarina indica que, en la crítica anglosajona, se utiliza el término *thriller* (que como él mismo indica proviene de la palabra *thrill*, que se traduce como emoción, sensación o estremecimiento), con lo que se consigue englobar dentro del mismo aquellas películas que tratan tanto el cine de gánsteres como el cine policiaco, entre otros. La etiqueta de negro, proviene de la acuñación que, en Francia, se realizó de este tipo de filmes siguiendo más su vinculación con una fotografía derivada del expresionismo y que se caracterizaba por los contrastes entre blancos y negros.

caracterizar a un tipo de películas que giran alrededor de temas criminales, o de la presencia del delito, protagonizadas por personajes situados en la frontera de la ley (gánsteres, criminales, policías o detectives) y con un fuerte contenido expresionista en la estilizada formulación visual de sus imágenes. Películas que ofrecen, desde la ambigüedad en la que se instalan sus contenidos, un retrato metafórico, y en presente, de los males que aquejan a la sociedad norteamericana de la época en la que sus títulos se asoman a la pantalla. (Santamarina, 1999, 12-13).

De esta forma, tenemos claros los diferentes contornos sobre los que se desarrolla el género negro: una serie de relatos donde el ambiente criminal –ya sea por medio de los propios gánsteres y criminales o de las fuerzas de la ley o detectives privados–, la intriga y el suspense realizan una metáfora, a modo de crítica social de la sociedad de su época.

Una vez aclarado esto, debemos volver a lo que Sánchez Noriega presentaba como tres bloques diferenciados donde se pueden presentar este tipo de narraciones. Su clasificación nos permite presentar otra muy similar a la suya, donde tres temas que son los principales dentro del relato criminal: el crimen organizado, el suspense policial y el relato criminal. Estas tres cuestiones o modelos, no son excluyentes entre sí, su permeabilidad a cualquier otra modalidad –dentro de la estructura narrativa del género– les permite realizar un proceso de reconstrucción e hibridación en el relato que puede dar lugar a productos de gran complejidad narrativa y estructural.

Vamos, pues, a explicar someramente nuestra clasificación de los temas del género negro. En primer lugar, tendríamos al crimen organizado, que se caracterizaría por el uso de tramas, personajes y situaciones que representan el mundo de la mafia, las bandas de gánsteres o de jóvenes delincuentes, de organizaciones criminales, etc. Sus protagonistas son criminales, pertenecientes a los diferentes grupos del crimen organizado, jóvenes marginales o propios de las minorías más desfavorecidas. Sus lugares son los locales nocturnos,

los clubes, las casas de apuestas, etc. Se dedican al contrabando, el tráfico de estupefacientes, la prostitución, el asesinato,... Sus historias, si bien ficticias, se nutren de los hechos más oscuros de la crónica periodística.

En segundo lugar, hablaríamos del suspense policial. Se centraría en el punto de vista de los policías, los agentes de la ley, de los detectives –sean privados o policiales–, de los periodistas, de las mujeres fatales. Sus tramas se centran en la investigación y resolución de los crímenes, en analizar los motivos e interrogantes del crimen. Sus lugares son aquellos donde se encuentran las víctimas, las comisarías de policía, la redacción de noticias, los callejones oscuros. Sus historias se basan, tradicionalmente, en la resolución de casos criminales que se observaban en las obras fundacionales del género, iniciado por Poe con el personaje de Auguste Dupin, desarrollado posteriormente en las historias de *Sherlock Holmes*, y que evoluciona en las novelas y temas de Raymond Chandler o Dashiell Hammet (Lizardo, 2013, p. 272).

En tercer lugar, estaría el relato criminal. Es un tipo que se basa en el propio procedimiento criminal, con un fuerte sustrato de crítica social. Es, sin duda, el más pragmático, ya que sus límites no son el bien o el mal, las motivaciones del crimen son la necesidad o la ambición. Sus protagonistas suelen ser hombres corrientes que se ven abocados a delinquir o delincuentes que buscan realizar un gran golpe. Su preocupación es la de narrar el propio acto criminal, sus motivaciones, causas y, por supuesto, consecuencias.

El género negro posee una serie de características muy marcadas: en sus narraciones aparecen personajes estereotipados; historias dramáticas donde la muerte y la violencia son protagonistas; la conflictiva relación entre el crimen y la sociedad; protagonistas que se sitúan en una posición de ambivalencia en torno a conceptos como el bien y el mal; una ficción que se ubica en el entorno urbano y contemporáneo; y una estética deudora de las premisas visuales del expresionismo centroeuropeo. (Sánchez Noriega, 2002, p. 159-160).

De todos estos elementos, a los que cabría añadir todavía alguno otros más, lo que confiere su verdadero carácter «negro» a estas películas es —antes que su temática— su construcción formal (más deudora del expresionismo que del realismo), la textura visual de sus imágenes, su estructura narrativa, la puesta en escena, los criterios de planificación y la mirada crítica con la que el director contempla los hechos narrados.

En otras palabras, la utilización de un lenguaje elíptico y metafórico para describir un mundo casi de pesadilla, donde las fronteras entre el bien y el mal aparecen completamente difuminadas y donde las luces pugnan dolorosamente por abrirse camino entre las sombras. Como resultado de este combate conceptual y formal, el relato sufre diversas fisuras y quiebras dentro de sí (ruptura de las conexiones casuales, disgregación narrativa, fractura de la continuidad temporal), al mismo tiempo que el estilo sufre también una serie de desgarramientos internos que se traducen, exteriormente, en encuadres forzados, inestabilidad de las líneas compositivas dentro de los planos, iluminación e éstos con un sentido casi siempre más dramático que funcional, planificación puesta al servicio de lo metafórico. (Santamarina, 1999, p. 13).

Hablamos, entonces, de obras que se refieren a temas criminales, de policías y detectives, de la mafia y el crimen organizado, de atracos y guerras de bandas, etc.; que poseen una estética donde existen grandes contrastes en su iluminación, tendente al claroscuro y a la mancha como forma expresiva; que se ha dado por igual, y con similares características, en el medio literario, cinematográfico, comicográfico, televisivo o radiofónico, por citar algunos de los más conocidos; y, por último, es un reflejo retorcido y grotesco de los males de su sociedad, por lo que posee un espíritu crítico sobre el entorno que rodea ese mundo ficticio. En una esquematización del relato negro, podríamos denominarlo como todo aquel que versa sobre el crimen y a la violencia derivada de él, y que presenta una determinada postura ideológica sobre el impacto de ambos elementos en la sociedad de su tiempo (Coma & Latorre, 1981, p. 10).

7.2. ROCKSTAR GAMES Y EL GÉNERO NEGRO.

La vinculación de la compañía Rockstar Games con el género negro ha sido constante a lo largo del tiempo. Un gran número de sus obras reflejan, de alguna manera, muchos de los rasgos característicos que hemos observado sobre las historias “negras”. Con anterioridad, hemos analizado obras como *The Warriors*, donde las guerras de bandas y la delincuencia juvenil son protagonistas de la acción; también se ha dedicado tiempo a la saga *Manhunt*, que nos introducía en un mundo de asesinato y delincuencia reflejado a través de las macabras películas “snuff”. Más adelante, analizaremos la vinculación que existe entre las historias del crimen organizado y la imagen de la ciudad contemporánea por medio de la serie *Grand Theft Auto*. En las siguientes páginas, nos pararemos a analizar la relación de la trilogía *Max Payne* y el juego *L.A. Noire* con el suspense policíaco más clásico.

Hemos recalcado con anterioridad, que esta vinculación, seguramente, sea la culpable de muchos de los ataques que, desde el mundo de la prensa y la política, se han vertido hacia la compañía y sus creaciones. Sin duda, la concordancia con la narrativa “negra” y, por lo tanto, con una visión crítica de la sociedad, ha sido lo que ha granjeado muchas de las principales denuncias contra el medio en general, y con Rockstar en particular, ya que supone la introducción de una temática crítica y madura en el ámbito de los juegos electrónicos.

7.3. LA SAGA MAX PAYNE.

Volvemos al tema principal de nuestra investigación, la vinculación *intermedial* que existe en la producción artística de Rockstar Games. En esta línea, nos centraremos en el análisis de la saga *Max Payne*. Esta serie se compone de *Max Payne* (2001), *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003) y *Max Payne 3* (2012), siendo los dos primeros desarrollados por Remedy Entertainment y

publicados por Rockstar Games y el tercero ya realizado en su totalidad por esta última.

Esta franquicia nos sitúa en la piel de un policía solitario que, tras el asesinato de su familia a manos de unos drogadictos –en el primer juego–, se adentra en el mundo del crimen con una finalidad vengadora. Tras la muerte de su familia, el protagonista deja su puesto de detective en la policía de Nueva York, para integrarse en un equipo especializado en la lucha contra estupefacientes. De esta manera, descubre que la familia mafiosa Pouchinello es la culpable del tráfico de drogas en la ciudad –en este caso de un tipo de nueva creación, el Valkyr, que está ganando popularidad en las calles–. Tras los primeros avances de Payne en sus investigaciones, los mafiosos le tienden una trampa al asesinar a un compañero suyo y culparlo del crimen. Desde este momento, «Max deberá huir de la policía que pretende detenerlo por un crimen que no cometió mientras, intenta descubrir quién está realmente detrás de la distribución de Valkyr y qué conexiones existen con el asesinato de su familia.» (Planells de la Maza, 2010, pp. 2-3).

La segunda parte de esta *IP*, se sitúa en línea con la anterior. *Max Payne 2*, nos presenta las consecuencias del primer juego: la rehabilitación de Payne en el cuerpo y un nuevo comienzo para él. En este momento, Max será un detective del departamento de homicidios de la policía neoyorquina. La paz que posee el protagonista será temporal, ya que descubrirá una nueva amenaza para el sistema: una agrupación de asesinos, los *Limpiadores* (*Cleaners* en el original), que se están encargando de eliminar a personas importantes de la ciudad por orden de un grupo criminal. Payne descubre que uno de sus objetivos, Mona Sax –una asesina a sueldo que ya salía en el primer videojuego, y por la que se siente atraído–, está siendo perseguida tanto por la policía como por los sicarios, y decide ayudarla: eliminando juntos a la mafia rusa.

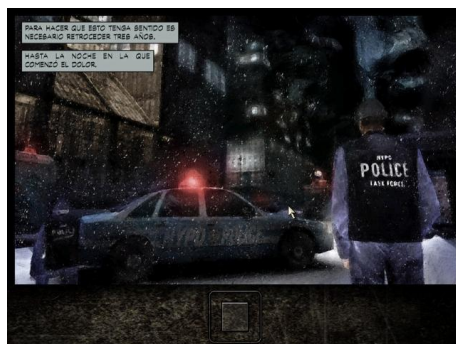
La tercera parte presenta un salto temporal y geográfico con respecto a los dos anteriores. *Max Payne 3*, sitúa la acción en Brasil –aunque existen ciertos niveles que se narran en la ciudad de Hoboken,

Nueva Jersey—, y nos presentan a un Max que se ha retirado del cuerpo de policía y que trabaja como guardaespaldas de una importante y acaudalada familia carioca. El personaje de Payne ha envejecido y se encuentra acosado por sus propios demonios personales: está alcoholizado, adicto a los calmantes, acosado por los recuerdos de su esposa e hija, y por los remordimientos derivados de la muerte de Mona —sucedida en el final del segundo juego¹³¹—, y realizando un trabajo por el que no siente nada. Pero el secuestro y posterior asesinato de algunos de sus patrones, lo lleva a investigar los sucesos y a caer, de nuevo, en la senda de la venganza contra aquellos que han cometido los asesinatos.

Vemos que los argumentos de los juegos nos introducen de lleno dentro de los modelos clásicos del género negro. Según nuestra clasificación, estaríamos dentro de un argumento de suspense policial, centrado en la resolución de un caso criminal —aunque sea de una manera violenta y sangrienta—. Esa vinculación con la narración criminal sería un *intertexto* que nos abre una puerta muy interesante para la *intermedialidad* de la saga.

La forma de contar estas narraciones es una propuesta de lo más interesante, y nos introduce de lleno en un proceso *intermedial*. A diferencia de lo sucedido con otros juegos que hemos analizado con anterioridad, la *intermedialidad narrativa* presente en esta saga es mucho más original. La presentación de la narración en este caso, se aleja del uso del lenguaje cinematográfico, aunque sigue usando la introducción de breves fragmentos contextualizadores para narrar los actos lúdicos. El relato surge con la introducción *intermedial* del lenguaje del cómic. Los interludios entre niveles de juego se presentan a través de pequeñas historietas que nos indican el avance de la historia y el argumento, los monólogos personales de Max, sus interacciones con otros personajes, etc.

¹³¹ Este se considera el final canónico por parte de la empresa desarrolladora. No obstante, existe otro final —de difícil consecución— para la resolución de la segunda parte de esta saga. En el mismo, según la rapidez de acción del usuario y sus decisiones a lo largo de la aventura, se puede conseguir que Mona Sax sobreviva.



Lám. 15. *Intermedialidad narrativa* comicográfica en el videojuego *Max Payne*.
Captura por autor.

El tipo de imagen que se presenta en las viñetas tiende al fotorrealismo, a un tipo de dibujo que busca resaltar la realidad y separarse de los modelos más esquemáticos que, usualmente, posee el cómic. El color se acerca a una gama cromática donde priman los tonos oscuros –donde predominan negros, ocre o azules– y que contrastan con unos colores claros que sirven para resaltar las figuras y los efectos atmosféricos. La iluminación se basa en el claroscuro, en la mancha que, tradicionalmente, se ha vinculado al género negro. Como indica Rafael Pontes Velasco:

No en vano, la necesidad de *mostrar* y *narrar* a la vez constata la idea de que el color *negro* requiere para su realce una disciplina particularmente determinada por el sentido de la vista. El cómic y el género *noir* están hechos el uno para el otro en la medida en que las técnicas narrativas del primero contribuyen a *visualizar* con precisión las acciones que con más frecuencia se realizan en el segundo. (Pontes Velasco, 2013, p. 469).

Además, las convenciones literarias y visuales del medio se muestran con claridad con el uso de encuadres, iconografías literarias y visuales reconocibles, secuenciación, que muestran una convergencia de los códigos icónicos y diegéticos propios de la historieta. Es un domino del lenguaje, que permite enriquecer la

estructura narrativa de las secuencias lúdicas que se suceden a lo largo de la aventura y sirven como un elemento vehicular de las mismas.

Pero la *intermedialidad narrativa* no solo se encuentra en el uso de elementos comicográficos. Tras cada interludio de estas características, aparece una brevísima panorámica cinematográfica que nos muestra el tamaño del escenario o el punto de entrada del mismo y por donde se desarrollará la estructura lúdica del juego. De esta manera, la interrelación que se realiza entre el cine y el cómic se encuentra en una sintonía que permite mostrar una narración compleja, dinámica e *intermedia*. Una narración que, a su vez, también introduce otro tipo de medios que sirven de desencadenantes de la *intermediación narrativa* en el juego.

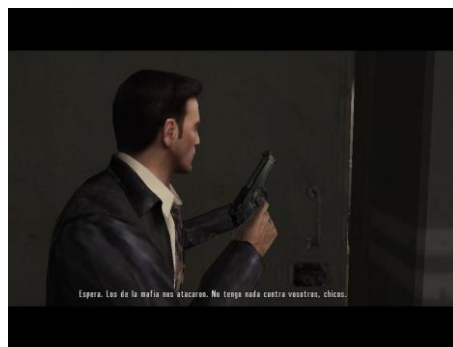
El uso de la televisión o el teléfono permite introducir un elemento desencadenante de la *intermedialidad*. El jugador, en determinados momentos, se sitúa en una fase lúdica, donde puede moverse en libertad e interactuando con su entorno. El usuario posee una serie de elementos audiovisuales que estimulan su atención, pero la propia dinámica del juego hace que solo unos pocos elementos puedan ser activados por el avatar, por ejemplo una televisión, una radio, un papel o un teléfono¹³². El videojugador, cuando entra en dicha localización es asaltado por el sonido del teléfono o la televisión, que se traduce en la pantalla a través de un signo ortográfico que simula un código visual y diegético característico del cómic, como puede ser la admiración.

El jugador se acerca al lugar y pulsa la tecla, sea en el teclado o en un mando, con lo que se desencadena la narración del cómic para incrementar nuestro conocimiento del entorno, historia y situación del

¹³² Los medios de comunicación son fundamentales en este juego, para observar nuestro avance a través del mismo. La activación de dichos medios, además de provocar algunas secuencias introductorias, permite que conozcamos los diferentes avances que se han dado en el mundo de juego. Gracias a ello, sabremos si la policía nos está buscando, si se ha realizado alguna declaración pública o noticia sobre nuestras acciones pasadas. También ayudan como fuente de información sobre nuestros objetivos. En el entorno lúdico, televisión y radio funcionan como lo que son, medios de comunicación eminentemente informativos.

juego en ese momento concreto. Tras esto, observamos una breve panorámica o secuencia de carácter cinematográfico que nos indica el camino a seguir para continuar con nuestra aventura.

En palabras de Antonio José Planells de la Maza: «*Max Payne* aparece como una encrucijada entre tres formas de contar un relato; la narrativa emergente del medio interactivo, la continuidad cinematográfica y la discontinuidad del cómic» (Planells de la Maza, 2010, p. 13). Este tipo de *narración intermedia*, también se presenta, de manera prácticamente similar, en la segunda parte del juego: *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003), aunque en esta, la incidencia en el medio cinematográfico es más pronunciada y equilibrada. En el caso de la continuación, el relato se asienta en una mayor frecuencia cinemática, con una narración de acciones concretas donde observamos consecuencias y comienzos de escena, pero donde no se observa una mayor incidencia en el aspecto psicológico o el desarrollo de los personajes. En este sentido, las introducciones y narraciones comicográficas son las que asumen la presentación del mundo personal de Max Payne. Son relatos donde nos adentramos en las preocupaciones y preguntas que surgen en el protagonista, en sus dudas personales y cuestionamientos de sus actos. Pero, de esta manera, el equilibrio entre lenguajes se rompe en, favor del medio cinematográfico.



Lám. 16. *Intermedialidad narrativa* cinematográfica en el videojuego *Max Payne 2*. Captura por autor.

Este trasvase narrativo se completa en la tercera entrega de la saga. *Max Payne 3*, presenta una serie de introducciones propiamente cinematográficas. No obstante, su vinculación con el mundo del cómic no ha desaparecido del todo. Los interludios cinemáticos, se colocan en una situación de pausa momentánea –en realidad uno o dos segundos–, momento en el que aparece sobreimpresa en la pantalla la última frase que se ha pronunciado. Además, la pantalla puede dividirse para seguir narrando, parándose en las secuencias básicas, con lo que seguimos observando una dinámica comicográfica. De esta manera, se busca evocar el lenguaje de la historieta que existía en los primeros juegos de la saga¹³³.



Lám. 17. *Intermedialidad narrativa* en el videojuego *Max Payne 3*. Captura por autor.

La estructura a modo de elipsis, por medio de *flash-backs* de varias de las secuencias, también remite al mundo del género negro. Todos los juegos comienzan como una reflexión introspectiva del protagonista sobre los actos acaecidos, una forma característica de la narrativa criminal. En este caso, esta modalidad de *intermediación* es mixta ya que, al menos en este modelo narrativo, se considera que una

¹³³ Este desarrollo de un lenguaje cinematográfico en detrimento de uno comicográfico, responde a la propia evolución tecnológica que, desde la llegada del siglo XXI, ha experimentado el mundo de la informática. Es evidente que, en el momento de la aparición del primer juego, los ordenadores o consolas no poseían potencia suficiente que permitiera poder realizar una serie de interludios audiovisuales nítidos, fluidos y con un carácter realista. Esta limitación tecnológica se superó en la primera mitad de la década de los 2000, además de que los programadores aumentaron su dominio del propio lenguaje audiovisual y, por ello, fueron capaces de implementarlo con facilidad en los entornos lúdicos (López Redondo, 2014, pp. 37-42).

estructura elíptica –a través del montaje– reafirma la estética del género negro. Por ello, el avance del estilo del género negro, en este caso llevado a la serie de *Max Payne*, se asienta en los códigos narrativos y estéticos propios de la ficción criminal (Coma & Latorre, 1981, p.12). Por lo tanto, el uso de la elipsis, sitúa a la narración, la estética y la simbología *intermedial* en el mismo lugar.

El uso de luces y sombras, característico del modelo de cine policíaco, se reafirma en la imagen visual del videojuego. Los tonos oscuros son constantes en las fases e imágenes que se nos muestran. Los ocre, negro, azul, etc., contrastan con las luces que iluminan al personaje y los caminos a seguir. La escenografía se nutre de esquinas poco iluminadas, edificios sin ventanas, una acción eminentemente nocturna, con una luz artificial, de salas vacías, etc. Y todo ello con un encuadre en las fases lúdicas, que como en la mayoría de juegos que hemos observado –y como convención compositiva de, casi, todos los videojuegos en 3D del mercado– se establece en base a la perspectiva renacentista.

La *intermedialidad estética* también podemos observarla en el uso de los encuadres de las escenas, presentando un dominio de dicho lenguajes. Las imágenes presentan encuadres forzados o iluminación con clara intencionalidad expresiva y dramática. De esta manera, no solo el lenguaje audiovisual sirve como un elemento narrativo, sino que también se establece como una de las herramientas formales que alimentan la estética de las imágenes del juego.

Una de las características fundamentales de la saga es el uso de una herramienta conocida como el *bullet time*¹³⁴, que nos remite a muchas películas de acción. Planos ralentizados, donde podemos observar movimientos a cámara lenta, aumentan la intensidad de las acciones y tiroteos en los que el usuario se ve envuelto a lo largo de

¹³⁴ También conocido como “tiempo bala”. Consiste en una técnica visual de ralentización de la acción para poder ver y realizar acciones muy veloces, como el recorrido de una bala. Es un tipo de imagen que se ha popularizado en el cine y en el videojuego como elemento expresivo y de creación de distensión narrativa.

todo el juego. Además, este modelo de cámara ralentizada permite que el jugador pueda observar diferentes puntos de vista –todos de ellos forzados– desde diversas perspectivas.

Por otro lado, en el juego aparecen una serie de secuencias de carácter irreal. Son secuencias donde lo onírico se introduce en el espacio lúdico y cuyas fórmulas recuerdan a premisas de la pintura simbolista o surrealista. Son imágenes con perspectivas extremadamente forzadas, con techos altos y un punto de fuga distorsionado. Los colores son verdes, rojos o amarillos. Con una composición descompensada y de proporciones exageradas, donde se dan imágenes de contracción y expansión constante. Es un cambio de modalidad estética que busca confundir al usuario y demostrar que este se encuentra fuera del mundo real.



Lám. 18. *Intermedialidad estética* en una alucinación sufrida por el protagonista. Captura por autor.

La presencia de una estructura tan compleja tanto en lo *narrativo* como en lo *estético* nos introduce, de lleno, en su *simbología*. El género negro se presenta como una estructura estético-formal muy característica, con una serie de reglas establecidas que ayudan a entender su significación y su puesta en escena. En este sentido, esta saga nos muestra todas las características del suspense policial. El argumento de la serie nos sitúa en la piel de un policía –en el tercer juego, en un antihéroe guardaespaldas, pero que sigue las premisas del investigador–, un detective solitario que debe resolver un gran caso

antes de finalizar la aventura. «Max Payne, el protagonista del videojuego, se construye sobre el que es, sin duda alguna, el gran arquetipo del cine negro, el detective» (Panells de la Maza, 2010, 5).

La historia que nos narra, se adecúa a los modelos del detective *hard-boiled*¹³⁵, que se combina con la figura del policía solitario propio de las ficciones fílmicas de acción surgidas entre las décadas de 1970 y 1990. El estereotipo del personaje es el de un tipo duro, un superviviente, que se enfrenta a un sistema que no es justo, por lo que él debe ser quien se convierta en adalid de la justicia, más que de la ley. Un personaje más pesimista y menos pacífico que el habitual en los paradigmas más clásicos del género, que es consciente de que el crimen tiene una motivación clara y evidente: el dinero (Lizando, 2013, p. 272); un protagonista que apunta a una convención propia del género:

Los protagonistas del cine negro son seres humanos en el límite, casi nunca se trata de ciudadanos comunes; más bien abundan sujetos que destacan por su heroísmo o por su villanía y, frecuentemente, por ambas condiciones a la vez. En todo caso, sus vidas se ven trastocadas por situaciones que les arrastran a cumplir su destino. En los personajes más negativos suelen coincidir las condiciones de *verdugos* y de *víctimas*. (Sánchez Noriega, 2002, p. 163).

Una narración que se asienta en premisas psicoanalistas y centradas en la sensación de pérdida que asola a Max Payne, y que se sitúa como uno de los rasgos característicos del género, que se enlaza con la crítica social. La cuestión psicológica es fundamental en el videojuego. Numerosas fases se adentran en la psique del protagonista: ya sea por medio de pesadillas, *flash-backs* o sueños. La distorsión de perspectiva y enfoque de la imagen se presenta, en estas escenas alucinatorias, con un claro cariz simbólico:

¹³⁵ Un modelo de la narración del género negro caracterizada por el tema criminal y con una presencia de extrema violencia, alta dosis de asesinatos y un alto componente erótico en algunos de sus personajes.

A lo largo de su aventura sufrirá algunas más pero todas ellas en el mismo contexto espacial y temático; el momento de la muerte de su familia. La incapacidad del héroe por alcanzar a su mujer o salvar al niño durante la pesadilla muestra el esmero en la construcción psicológica del personaje, la pesadilla puede interpretarse como un recuerdo doloroso e imborrable, pero también existe un cierto sentimiento de culpa ante lo sucedido. (Planells de la Maza, 2010, p. 11).

La muerte de su familia a manos de drogadictos, las agrupaciones de asesinos secretos que eliminan a grandes nombres de la política y la sociedad, los secuestros de empresarios que se degradan en fiestas donde las drogas y la prostitución están en todas partes, etc., son elementos que reflejan una sociedad corrupta, donde los agentes de la ley, por mucho que lo intenten, no pueden hacer nada contra esta corrupción. Esta crítica social se adentra en los cánones del género, en una visión pesimista que asola a dicho modelo narrativo desde el nacimiento del mismo:

(...) el primitivo cine negro adquirió ya un carácter de denuncia sociopolítica que había de constituir, en una amplia gama de gradaciones, perenne factor de impulso. La temática del crimen coetáneo permitiría tratar simultáneamente la inmoralidad política y social. (Coma & Latorre, 1981, p. 13).

La introducción de la acción en el entorno de la ciudad también es un elemento de *intermedialidad simbólica*. Tradicionalmente, el género se caracterizaba por su uso del entorno urbano con una finalidad crítica. En este caso es la demostración de que la ciudad es el lugar donde el crimen aparece. Esta es una convención tradicional de esta temática narrativa, que alude a que en el entorno urbano contemporáneo, la desigualdad está siempre presente y conduce a muchos de sus habitantes a un mundo de vicios, perdición y crimen. Esta cuestión se refleja claramente en la muerte de la familia de Max. Lo mismo sucede con el entorno presentado en la tercera entrega del juego, quizás de una forma todavía más dramática. Mientras que en los dos primeros juegos de la saga, el entorno donde se desarrollan las acciones lúdicas es una ciudad norteamericana, donde los actos

delictivos se dan en almacenes, restaurantes cerrados, mansiones de mafiosos, etc., en *Max Payne 3*, el lugar de la acción se encuentra en Brasil. Este hecho ya supone un contraste claro con respecto a sus antecesores. A diferencia de los dos anteriores, la acción ya no se realiza solo en un ambiente nocturno, delictivo y caracterizado por las tradicionales mafias—sea la italiana o la rusa—, ahora, la acción, se observa en un contraste de luz y sombras, entre la noche y el día. Los encuentros para pagar rescates o proteger a sus ricos contratantes, se dan en campos de fútbol o clubes. El entorno social de estas acciones es de alto poder económico, mostrando como es gente privilegiada que disfruta del dinero. Por otro lado, existen lugares que representan los ecosistemas de la sociedad más desfavorecida, ya sea en el rural o en las favelas; lugares donde la delincuencia actúa a plena luz del día y cuyos habitantes viven en la más absoluta pobreza. Ante esta cuestión, Payne surge como un agente a favor de la justicia, aunque, a lo mejor, no de la ley. De esta manera, el lenguaje metafórico del género se observa con claridad.

La saga de *Max Payne*, realiza un repaso claro por el universo del género negro. Nos presenta una reflexión crítica de su sociedad, denunciando la impunidad de la, posicionando al jugador como un personaje triste y traumatizado que intenta eliminar un mal que es imposible que desaparezca. Un viaje por la psique que muestra una sociedad injusta en la que, constantemente, le suceden cosas malas a la gente. Donde unos pocos se enriquecen a base de perjudicar a muchos otros, sea de forma directa o indirecta, y donde la esperanza se ha extinguido hace tiempo. Para ello, desarrolla una narración elíptica donde la violencia engendra más violencia. El uso de una narración “negra”, por medio de cómic y cine, reafirma esta tendencia, ya que, los contrastes de luces y sombras, típicos de ambos medios y de la temática evocada, reafirman esta sensación de pérdida; algo que también sucede con las oníricas imágenes de sueños y pesadillas. Interpretar a Max Payne supone realizar un viaje por medio de una, original, combinación de elementos discursivos de las manifestaciones culturales populares de nuestro tiempo, y que pretende denunciar las dificultades de que ley y justicia vayan de la mano.

7.4. *L.A. NOIRE* Y LA INVESTIGACIÓN CRIMINAL.

L.A. Noire (2011) es un videojuego desarrollado por Team Bondi y Publicado por Rockstar Games. Su argumento se centra en el desarrollo personal de Cole Phelps, un veterano de la Segunda Guerra Mundial convertido ahora en un agente del departamento de policía de la ciudad de Los Ángeles. El juego se ambienta en el año 1947, y se vincula con el género negro, sobre todo por el suspense policial. A lo largo de sus diferentes fases, podremos observar como Cole va medrando en el departamento, pasando desde patrullero a detective e investigando todo tipo de crímenes. En este caso, el suspense policial es diferente de la propuesta de *Max Payne*, ya que el entorno lúdico se centra en la investigación del crimen, no en interpretar la figura de la justicia. Phelps, además, no se encuentra nunca solo, ya que siempre estará acompañado dentro del juego por otro policía. Estamos, pues, ante una narración criminal que se asienta en la investigación de un crimen, indagar en sus causas, sus motivaciones, y en el localizar y encarcelar al culpable, nunca castigarlo.

El argumento gira alrededor de una serie de crímenes que deben ser investigados y resueltos por parte del protagonista. De esta forma, Cole, irá ascendiendo dentro del organigrama de la policía, pasando por los distintos departamentos: ya sea tráfico, homicidios, antivicio o incendios. En cada uno de ellos resolverá una serie de casos antes de ser promovido a otra jurisdicción. Todo ello se desarrolla con una trama personal a lo largo del juego, mientras que los casos suelen ser autoconclusivos. Se nota que en esta obra los referentes principales son las historias cortas autoconclusivas que gestan el suspense criminal: los relatos de detectives de Arthur Conan Doyle o Poe, de las novelas por entregas de Marlowe o Spade y, más recientemente, las series televisivas *procedimentales*¹³⁶ que plagan la ficción televisiva desde hace décadas. Estos referentes son un *intertexto* claro de lo que observaremos en la propuesta lúdica.

¹³⁶ Término referente a aquellas obras narrativas cuya estructura se centra en el análisis o procedimientos seguidos para solucionar un caso o prueba específicos.

La *intermedialidad narrativa* se sitúa en esta línea. Los diferentes casos –26 en su totalidad–, se presentan con un título personalizado, una cortina musical y una pequeña introducción cinemática que nos muestra la premisa y entrada del caso criminal. Es un formato de crónica típico de estos relatos, ya sea en su vertiente literaria como televisiva. Tras ello, las acciones se pueden presentar de dos maneras, con la llegada de los investigadores a la escena del crimen o la asignación del caso por medio de su capitán y con la consiguiente asistencia al lugar de la investigación. Estamos, pues, ante un claro trasvase desde la narración serial televisiva al entorno videolúdico.

La narración se asienta, claramente, en un lenguaje de carácter cinematográfico, a la vez usa la dinámica *procedimental* propia de las ficciones televisivas como elemento vehicular de los hechos que se narran. Un ejemplo de caso tradicional sería la investigación de la escena del crimen, el análisis de las pruebas tanto in situ como en los laboratorios forenses, la toma de testimonios de los testigos, la interrogación de los presuntos culpables o la acusación de culpabilidad a un delincuente antes de su traslado hacia presidio. Todo el modelo se asienta en esas narraciones típicas de novelas de detectives privados y las series *procedimentales* de investigación criminal popularizadas desde las últimas décadas del siglo XX y principios del XXI por la televisión.

Aunque el interés que existe por la *intermedialidad narrativa* es, evidentemente, similar al observado en otras propuestas anteriores – como un mero contextualizador visual de las acciones lúdicas –, también aparecen otras formas *intermediales* que debemos resaltar. El medio periodístico se encuentra presente en todo el transcurso videolúdico. En determinadas localizaciones –que es parte de la ciudad de Los Ángeles en 1947–, se pueden encontrar una serie de periódicos con los que interactuar. Al realizar esta acción, nos trasladamos a una secuencia visual que nos narra un crimen concreto de una forma muy visual y que recuerda al modelo histórico de las

“actualidades reconstruidas”¹³⁷, a los reportajes televisivos de reconstrucción de un crimen, o a un tipo de reseña documental breve de un tema de actualidad. De esta manera, el reportaje periodístico se vincula directamente al lenguaje visual cinematográfico y se introduce en el entorno lúdico como un intermedio informativo del mismo –casi como un avance de noticias televisivo– tras el que se volverá a la acción interactiva del medio.

Para finalizar con el proceso *intermedial narrativo* –al igual que sucedía con la serie de *Max Payne*–, los *flash-backs* son una herramienta fundamental para introducirnos en la psique, historia y personalidad del protagonista. En ellos se nos narra, por medio de una voz en off, el pasado bélico del protagonista, su incapacidad para incumplir normas o apoyar a compañeros que se desvían de la línea marcada, y las consecuencias que en su pelotón ha tenido la Segunda Guerra Mundial. Son una serie de secuencias cinematográficas que muestran una fotografía e iluminación etéreas, con un filtro permanente en blanco y negro, con una lente ligeramente desenfocada y que evoca al pasado.

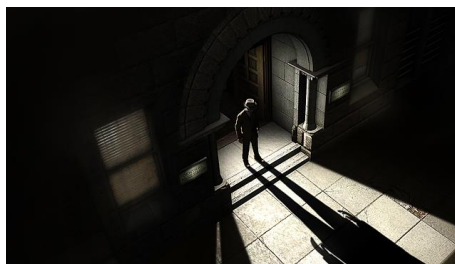


Lám. 19. *Intermedialidad narrativa* en los *flash-backs* del videojuego. Captura por autor.

A nivel de *intermedialidad estética*, se muestra un dominio claro de las convenciones formales del género. Al igual que sucedía con *Max Payne*, se observa un claro dominio de la sombra como valor

¹³⁷ Un tipo de noticias escenificadas en los estudios cinematográficos que pretendía reproducir los sucesos publicados en la prensa diaria. (Gubern, 1992, p. 260).

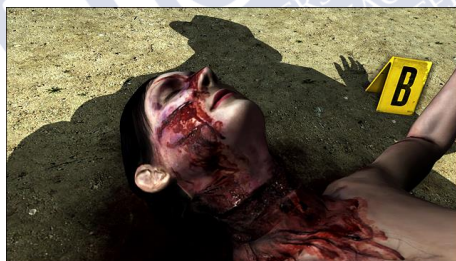
expresivo y forma de resaltar el entorno, y que es fiel a la estética clásica del género. La disgregación narrativa nos recuerda al modelo estético del cine negro, copiando sus rupturas, giros argumentales. Los encuadres son forzados, con líneas compositivas inestables, iluminaciones dramáticas, etc., que nos introducen dentro del mundo criminal angelino de los cuarenta. La estética del videojuego, al igual que sucedía con el anterior caso explicado, está muy cuidada y estructurada para remitir al modelo del cine, con sus mismos valores formales y expresivos.



Lám. 20. *Intermedialidad estética* del videojuego con respecto a los códigos visuales del cine negro. Recuperado de <https://rockstargames.com>.

Pero, la gramática televisiva se adentra sin duda en esta propuesta videolúdica. El uso de planos medios y primeros planos es frecuente, ya sea para interrogatorios o para análisis de pruebas. Los picados, contrapicados y giros de cámara hacia derecha o izquierda en el momento de ver objetos, son novedades en la gramática visual que se contraponen a la tradicional perspectiva que existe en juegos similares. Además, la importancia de los interrogatorios y las expresiones faciales, provoca que el encuadre se mantenga fijo mientras el jugador selecciona diferentes preguntas –algo muy tradicional en las series de televisión de investigación criminal–. Los planos detalle en un objeto o prueba también son fruto de esta evolución del lenguaje visual, motivo que nos acerca más al mundo televisivo y que no rompe con la acción lúdica; esta es una característica fundamental, ya que el cambio de plano se sitúa en el propio juego, mientras el usuario interactúa con el objeto, siendo él quien lo gira, retuerce, observa y vuelve a poner en su sitio.

También queremos destacar la vigencia de la gramática televisiva en la representación del crimen. Mientras que en el cine negro clásico existían una serie de formas visuales muy marcadas –y que definieron su estética–, consecuencia de la censura de la época –que no permitían la representación de los asesinatos, sexo o la corrupción política (Sánchez Noriega, 2002, p. 160) –, la gramática televisiva actual, se encuentra más cercana al amarillismo y no posee este tipo de censura. Los cuerpos ensangrentados, los cadáveres en pantalla, las escenas criminales, etc., se han convertido en norma en nuestro tiempo, ya sea ficción o realidad, y en las series criminales se han popularizado. Esto reafirma la apuesta visual que por el realismo ha presentado el propio videojuego. La estética visual del juego se ha nutrido del acercamiento a la realidad para plasmar la ciudad de Los Ángeles, sus gentes y sus escenarios con la mayor verosimilitud posible. Por lo tanto, la muerte, los crímenes y vejaciones criminales deben ser mostradas en su toda su crudeza, mostrando una deuda clara con el medio periodístico y televisivo.



Lám. 21. Representación de la escena criminal en el videojuego. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>

Se trata de una apuesta por representar la realidad de una manera lo más veraz posible que busca reflejar una ciudad en la década de 1940, con la mayor credibilidad posible y para la que se nutrieron de fotografías de la época, de crímenes reales, y actores para las representaciones de personajes¹³⁸. Esta apuesta por reflejar la realidad,

¹³⁸ A este respecto, José María Villalobos nos indica que *L.A. Noire* se nutre de más de: «400 actores cuyos rostros fueron grabados con un innovador sistema de 32 cámaras simultáneas

tanto en su estructura narrativa como en su estética, nos lleva a adentrarnos en la *intermedialidad simbólica*, en lo que significan los diferentes elementos del juego. Como toda obra dentro de la temática criminal, este videojuego, representa una clara crítica a la sociedad en donde se ambienta. Ofrece una visión pesimista y triste de la sociedad angelina surgida tras la Segunda Guerra Mundial, la visión de una ciudad que se está expandiendo y creciendo pero que cae en un precipicio de criminalidad y bajeza moral. Una serie de males que también refleja el propio protagonista.

En relación con la imagen de la ciudad Villalobos comenta que:

L.A. Noire bebe del cine negro y policíaco de los años cuarenta, pero también de la escabrosa crónica que llenaba las páginas de *Hollywood Babilonia* (1959), el incendiario libro – en dos volúmenes – del igualmente incendiario cineasta Kenneth Anger. Este, harto de ser perseguido e insultado desde la industria del cine y los medios por la supuesta degeneración de sus obras, contraatacó haciendo visible la podredumbre bajo la ciudad de los sueños. Oscuras orgías, estremecedores asesinatos, absurdas venganzas, todo ello bañado en drogas y alcohol a raudales... Los Ángeles escondía bajo el glamour de sus calles toda una maraña de corrupción y decadencia. Las estrellas de Hollywood parecían brillar en el firmamento del celuloide para convertirse, tras los barrotes de sus lujosas mansiones, en insondables agujeros negros. (Villalobos, 2015, p. 127).

El mundo que refleja es el de la podredumbre, el de la corrupción policial y política. En el transcurso narrativo del juego se observa como el asesinato de la *Dalia Negra* fue perpetrado por el hermanastro de un senador de los Estados Unidos, son desvelados el uso de la difamación y la extorsión por parte de agentes de la policía, la quema de propiedades por parte de empresarios para tapar un fraude

que recogían hasta el más mínimo detalle de la expresión humana. Todo a favor del jugador, para que este pudiera captar cada mirada evasiva, cada mueca de desaprobación en los múltiples interrogatorios». (Villalobos, 2015, p. 218)

en la construcción de viviendas para veteranos, o como el departamento de antivicio trafica con morfina del ejército destinada a sus excombatientes. Vamos a detenernos en esta última parte un momento.

Ya hemos incidido en que el protagonista era un antiguo soldado de la Segunda Guerra Mundial, que se encuentra inmerso en la investigación del tráfico de morfina y en otras sobre el fraude y la destrucción urbanística. Su intención tras el conflicto bélico sería reintegrarse en la sociedad y continuar con su vida, pero encuentra que el mundo que dejó atrás –o más bien la idea que de él tenía– ya no es como era, sino un lugar mucho más corrupto y oscuro. Esta realidad ha sido puesta en escena por autores que inciden en que en el:

(...) género negro existe una explicación centrada en el trauma de los soldados americanos. Según esta explicación, las obras clásicas del *film noir* de Hollywood reflejaban los conflictos de los veteranos al regresar a casa por ver tantos cambios, inclusive la independencia de la mujer (de ahí la apariencia de la *femme fatale*). (Stallings, 2013, p. 371).

La cuestión psicológica se vuelve fundamental en el género negro, y se observa en este juego. Cole Phelps se ve incapaz de derrocar la propia corrupción del sistema, observa como, poco a poco, aquellos que son corruptos no le permiten seguir su andadura, hasta el punto de que se resigna a no poder medrar en su carrera profesional. Las motivaciones del crimen, las situaciones llevadas al límite, las causas y consecuencias del delito, se observan por toda la estructura lúdica y nos remiten a la idea fundamental del suspense policial, que busca indagar en las extrañas pulsiones que llevan a cometer el delito. La conclusión que saca Phelps es clara: el dinero es el culpable del crimen, ya sea para conseguirlo o por la sensación de impunidad que poseen aquellos que lo poseen.

La estructura simbólica del juego también es interesante y fiel a los cánones del género. El ascenso del personaje en el organigrama es una clara crítica a un sistema que busca héroes, pero no se preocupa

por ellos; que solo pretende tener una recompensa inmediata de modo simbólico, pero si este falla, deshacerse de él lo más rápido posible. Tras ser patrullero, detective de tráfico y de homicidios –donde descubre que el poder político ha encubierto a un asesino en serie de mujeres y que también ha acallado su captura y eliminación–, ascenderá al departamento de antivicio donde aprenderá que su aura de héroe de guerra y policía estrella solo será un handicap ante policías corruptos que pretenden eliminar a un potencial adversario. Entra, en esta situación, la figura de la mujer fatal, la representación de un objeto de deseo que, por medio de su magnetismo sexual y sensualidad, provoca que el protagonista caiga bajo sus garras –y también en desgracia– según el canon del género (Sánchez Noriega, 2002, p. 165). Pero, en esta situación, es todavía más rocambolesca y simbólica esta caída, ya que el policía incorruptible se siente atraído por una afroamericana cantante de jazz, simbolizando uno de los conflictos sociales más importantes que se darán en las dos décadas siguientes en el país: la cuestión racial. El héroe cae en desgracia, no por ser un corrupto ni un pervertidor del sistema sino, por entablar una relación adúltera con una mujer cuyo color de piel es diferente. Un símbolo de la depravación que el propio sistema presenta y que impide que, ya relegado al departamento de incendios, sus deducciones, acerca del fraude en las viviendas protegidas de los veteranos de guerra, sean tenidas en cuenta por sus superiores. Este hecho provocará que tenga que pedir ayuda a un antiguo compañero de guerra que ahora ejerce como detective privado, y que se presenta como el único baluarte que puede sacar la verdad a la luz. De esta manera, nos acercamos a otro de los elementos distintivos del género: el detective privado que debe ejercer su profesión al margen de la ley, ya que la misma no se sitúa del lado de la justicia. Esta estructura simbólica cristaliza con el final del propio juego: en el que, tras descubrir la autoría de la destrucción de las viviendas, el protagonista acaba matando al culpable y muriendo en el acto, para recibir, posteriormente, todos los honores por quienes conspiraron contra él. Este final nos muestra la corrupción del propio sistema, de una sociedad que ha marginado a una persona por su vida privada, que ha conspirado contra él por no querer seguir solo sus intereses

personales, que ha sido difamado por la posibilidad de que desenmascarara a los corruptores y a los corrompidos, pero que al final de su vida –a través de una muerte catártica– puede ser un símbolo que utilizar.

L.A. Noire, a través de una estructura metafórica nos presenta una sociedad corrompida y corruptora, cuya necesidad de notoriedad y dinero son los causantes de muchos males. Una sociedad que, a través del género negro, nos muestra su cara más oscura e inhumana. El juego se presenta como un claro homenaje al género negro clásico y contemporáneo como estructura artística y narrativa.

Si recapitulamos la relación de Rockstar Games con el género negro, en este caso con el suspense policial –de las otras modalidades hablaremos más adelante, en la parte dedicada a la ciudad–, podemos observar como el proceso de *intermedialidad* ha permitido la inclusión de una serie de herramientas que ayudan a criticar a la sociedad donde transcurre la actividad lúdica. Representada a través de una narración dinámica y con fuertes contrastes de color o de luz, recorremos un espacio urbano reconocible y contemporáneo, donde el contexto favorece al dinero y perjudica a aquellos que no quieren hacer cualquier cosa por él. El trasvase *intermedial* introduce al videojuego en los códigos de un género que, a modo de metáfora, nos induce a una ficción en la que la desesperación y la búsqueda de una justicia esquiva, son una constante en una estructura sociocultural, evidentemente, desigual. No obstante, también nos anima a observar a la misma con una mirada crítica, a pararse a ver los motivos de dicha desigualdad, y a como superarlos o aceptar las consecuencias de la misma.



VIII. *Red Dead* y el mito del Oeste norteamericano.

Si existe un género característico del cine y que refleje la idea del mito sería, sin duda, el *western*. Una puesta en escena estereotipada de la industria audiovisual y la cultura norteamericana, a través del mito fundacional de la conquista del territorio. Una estructura estética y narrativa que ha migrado a otros medios como el cómic, la televisión, las novelas o el videojuego. Es en este último en el que nos detendremos al analizar la serie *Red Dead* y observar como los elementos más característicos del *far west* —en todas sus vertientes— se introducen en el entorno videolúdico diseñado por Rockstar Games en la mencionada serie.

8.1. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR *WESTERN*?

Antes de adentrarnos en la adaptación de temas, estructuras, narrativas o estéticas, al mundo del videojuego desde modelos fílmicos y culturales por medio del *western*, queremos incidir en el significado de este género. En primer lugar, es evidente que su estructura y su argumentación se asientan en el mito, un relato fundacional que reafirma la conquista de un territorio vasto y salvaje por parte de la “civilización”. Como explica Miguel Juan Payán:

El *western* se alimenta de sus mitos. Mitos que son la savia de un género cuya principal fuente de alimentación está constituida por personajes reales que habitaron historias reales, pero que al ser trasladados al cine se convirtieron en iconos de una cultura expansionista centrada en la idea del Destino Manifiesto. Tal es el pretexto para la dominación de un vasto territorio hostil. (Payán, 2004, p. 5).

El tema principal, subliminal, de todo *western* es esa conquista de una región. De la civilización conquistando, y dominando, un espacio salvaje para su expansión y aprovechamiento¹³⁹. Un escenario por el que aparecerán todo tipo de personajes en busca de fortuna, ya sean terratenientes sin escrúpulos, bandoleros, agentes judiciales y gubernamentales, granjeros o pastores, por citar unos pocos, que, ante la presión demográfica de las ciudades y sociedades más populosas y establecidas del Este, buscan irse hacia el Oeste con la intención de conseguir un futuro mejor –ya sea económico, vital o judicial–. Es un tipo de narración que se asienta en un mito ficticio, en un escenario aislado del tiempo que crea leyendas entendibles por cualquier clase social o cultural. Como indica Sánchez Noriega:

El Oeste norteamericano es un cronotopo que experimenta un proceso de mitologización al menos en tres sentidos: los escritores del XIX que ubican sus historias en espacios exóticos y hacen del Oeste un territorio mitológico (como la Transilvania de Drácula); el mito publicitario para los inmigrantes europeos a quienes se ofrece una tierra de ensueño; y la centralidad de la conquista del Oeste (la frontera) como mito que explica la singularidad de la nación americana y que viene a sustituir a la –poco cinematográfica– Guerra de la Independencia o Revolución americana. (Sánchez Noriega, 2002, p. 105).

Estamos, pues, ante un escenario mitológico, una localización de ensueño, donde todo tipo de personajes y situaciones pueden deslizarse y nutrirlo. Un lugar donde héroes y villanos están claramente definidos pero, que a su vez, pueden mezclarse entre sí. Y donde ese mismo emplazamiento es el que define y modifica la conducta de los que en él viven. Por ello, el paisaje se convierte en el “otro” protagonista de la acción, un entorno majestuoso donde el bien y el mal se encuentran a sus anchas. Estamos ante un lugar salvaje

¹³⁹ Numerosos filmes ambientados en el *western* tratan precisamente de esto: de la conquista del entorno por parte de pioneros que buscan empezar una nueva vida en él. Esta es una de las líneas fundamentales de parte de estas narraciones y se complementa con la lucha contra el indio como un símil de la lucha entre la civilización y la barbarie.

llo de oportunidades que se contraponen a un entorno urbano – situado en el este del país– donde las ocasiones escasean, o no son tan estimulantes. Una dinámica que es una metáfora de la naturaleza del ser humano, a través de una serie de narraciones que se asientan en figuras legendarias y en las que, a su vez, subyace la idea del paso de una sociedad nómada a una sedentaria. En palabras de José Miguel Santamaría López sobre el análisis de las novelas de esta temática:

Este proceso desemboca en el dilema clásico: el enfrentamiento entre lo urbano y lo rural, el poder curativo y regenerativo que el oeste rural tiene sobre cuerpos y almas, frente a la decadencia y el «vicio» del este; la defensa de la libertad del individuo y sus límites frente al avance de la civilización y las libertades generales. Y es en ese enfrentamiento el que pone el broche final a estas novelas, el que les da un toque del *fatum* de tragedia griega: por mucho que se empeñen los héroes, su causa es una causa perdida. (Santamaría López, 2007, p. 115).

Se trata de una visión metafórica de la realidad de sus creadores, desde el propio nacimiento del género y del mito. Aunque como relato, el *far west* se estructuró como una ficción épica: plagada de personajes reales –la mayoría de ellos criminales, exploradores o soldados– que eran conocidos por el gran público por medio de los reportajes periodísticos, en un contorno geopolítico indefinido, que todavía no era reconocido como estado¹⁴⁰, y con un halo romántico

¹⁴⁰ Esta cuestión es muy interesante debido a que la primera película del género, *Asalto y robo de un tren* (*The Great Train Robbery*, Edwin S. Porter, 1903) se situó en el tiempo antes de que muchos de los territorios donde se ambientaban este tipo de narraciones fueran reconocidos como estados miembros de la Unión. Queremos destacar que Arizona (1907), Nuevo México (1907) u Oklahoma (1912), son ejemplos de ambientaciones clásicas donde el *western* establece sus historias. Por lo tanto, es evidente que, dicho género germinó con la visión del Oeste como una localización salvaje, y motivó la imaginación y el interés del público hacia este tipo de narraciones. Por ello, una de las apuestas clásicas de la industria cinematográfica fue la adaptación de la vida y hechos de muchos de los pioneros, bandidos y héroes que vivían en esa geografía y eran conocidos por las noticias. En este contexto, también queremos indicar que muchos de los protagonistas reales de estas aventuras, fueron contratados como asesores para el desarrollo de filmes sobre sus vidas, pero pronto se dieron cuenta de que el mito narrado –y desdibujado– por el cine, superaban con creces las acciones reales en las que se inspiraban (Straehle Porras, 2012, pp. 206-207).

que estimulaba la imaginación de los ciudadanos de las urbes del este. La realidad nos muestra que toda su narración se asentaba en el concepto del Destino Manifiesto¹⁴¹ y en la constatación de que ese mito fundacional —el de la conquista de la frontera— estaba llegando a su fin ante la imposibilidad geográfica de anexionarse más territorios —al menos en el eje este/oeste—.

El *western* es, como género, una metáfora de un tiempo pasado que no volverá a suceder, de un espacio que debe dejar de existir como se concibió para pasar a integrarse en una sociedad civilizada, una sociedad con unos códigos legales y de comportamiento que todos deben acatar por igual. A este respecto, el cine y la cultura popular tuvo un importante papel en el afianzamiento del género, tal y como indica Edgar Strahle Porras:

Y es que ésta ha sido una de las grandes paradojas de este género: el retrato de una época extinta ha supuesto, en muchos casos, la contribución, así como su perpetuación, a un mito plenamente vigente para la audiencia que lo contemplaba; aunque de una manera marcadamente ambivalente.

El *western* fue visto y aceptado inconscientemente por una gran mayoría como la esencia de lo americano, el conocido *american way of life*, pero no se trataba de una esencia completamente definida. (Strahle Porras, 2012, p. 210).

Un retrato que también se asienta en unos personajes marcadamente individualistas, aunque trabajen para la colectividad, y que reflejan un claro antagonismo con la nueva sociedad sedentaria que empieza a poblar ese, antaño, territorio salvaje. Seres que se establecen como valedores del código social de la frontera, cuya función es la de impartir justicia, que no velar por la ley, en donde haga falta, por violenta que esta sea. Se describe un tipo de personaje

¹⁴¹ El Destino Manifiesto (*Manifest Destiny*) se suele relacionar con el expansionismo norteamericano. El concepto denota una interpretación religiosa, o incluso mesiánica, de la expansión hacia el Oeste de los Estados Unidos. En ella se plantea que, por designio divino, la nación y su destino poseía una misión evangelizadora y civilizadora del territorio situado al oeste del Mississippi. (Strahle Porras, 2012, p. 208).

que, aunque se haya integrado en la sociedad o se sienta desubicado en ella, se mueve por su propia moralidad. De esta forma, pistoleros, cuatreros, postitutas, ganaderos, jugadores, granjeros, mineros, y un largo etcétera, pueden estar en sintonía con él, pero los que buscan quebrar su idea de moral, de lo correcto, se convierten en sus enemigos, ya sean terratenientes, bandidos, pastores, hombres de la ley o jueces. Como señala Samuel Fernández Pichel, la individualidad del héroe del Oeste:

(...) reside en su naturaleza violenta y en su función de redentor social siempre receloso de la actividad reguladora de las instituciones. La encarnación de este modelo en el western, desde sus inicios, es obvia hasta el extremo de constituir el más perfecto arquetipo del héroe en la simbología y mítica norteamericanas. (Fernández Pichel, 2009, p. 7).

Los argumentos donde se inscribe este héroe reafirman la idea de la metáfora. Son relatos que versan sobre la dualidad del bien y del mal –siempre bajo la óptica del protagonista–, que se centran en la lucha por la tierra, la amenaza a la sociedad y a la comunidad, el robo de bancos o del ganado, la venganza personal –por errónea que sea–, la incapacidad de las instituciones para proteger al ciudadano o velar por sus intereses¹⁴², la conquista del territorio, etc. Posee este género, también, una estructura argumental muy característica: un problema por solucionar, escenas de acción de gran ritmo dramático –donde priman los tiroteos, persecuciones a caballo, peleas, acechos al adversario–, y el clímax en forma de duelo y donde la tensión narrativa se resuelve por medio de la actividad violenta y, por

¹⁴² En varios clásicos del género se presenta un argumento recurrente: el protagonista del filme –sea un sheriff, un soldado de la unión, un pistolero, etc.– es el encargado de llevar a un bandido a la prisión, lugar donde deberá esperar varios días –por no decir semanas– a la llegada del representante legal del estado o del territorio, o bien llevarlo hacia el lugar donde será juzgado. De este hecho nace una narración de intensidad dramática que se centra en una resolución del conflicto sin la llegada del agente judicial o *marshall* y sin el conveniente juicio. La situación se resuelve por medio de un tiroteo bajo la propia ley de la frontera, sin ápice de legalidad institucional. Ejemplos de este tipo de filmes serían *Río Bravo* (Howard Hawks, 1959), *Río Lobo* (Howard Hawks, 1970), *Cometieron dos errores* (*Hang 'Em High*, Ted Post, 1968) o *El último tren de Gun Hill* (*Last Train from Gun Hill*, John Sturges, 1959), entre otros.

consecuente, la muerte del mal que asolaba al grupo. (Sánchez Noriega, 2002, p. 106).

Su puesta en escena se realiza por medio de la contraposición entre el hombre y el paisaje. A consecuencia de ello, la relación entre ambos se produce a través de panorámicas, *travellings* verticales o laterales, o la profundidad de campo, haciendo que la gramática del *western* se desplace en horizontal. Sus colores son puros y primarios, predominando siempre la claridad sobre la mancha. Por consiguiente, el drama proviene de los actos que nos narran, no de cómo los narran. La puesta en escena es minimalista, por medio de esos pueblos-carretera, casas en praderas solitarias, espacios amplios, etc. (Payán, 2004, p. 6).

En resumen, el *far west* es un género que se caracteriza por su puesta en escena y su narración a modo de metáfora. Un modelo que se asienta en pulsiones primarias y en una dinámica de contraposición: hombre contra naturaleza, sociedad *versus* individualismo, bien contra mal, etc. Con una estética de líneas claras y movimiento armónico, que no rompe con el relato clásico o abusa de contrastes. Y con un tipo de estética e iconografía fácilmente reconocibles.

El considerado género cinematográfico por excelencia – sin estrictas filiaciones literarias, plásticas o musicales– es más identificable por su iconografía que por su estilo, forma artística o temática. Si el espacio es el Oeste norteamericano con sus pueblos-calle llenos de polvo o barro, el *saloon*, los caballos, los vaqueros y pistoleros con chaleco de piel, espuelas y revólveres a la cintura...; si el territorio son valles disputados, desiertos y montañas peligrosos accidentes que señalan la frontera; si los conflictos surgen a partir de la conquista de la tierra, el robo de ganado, un forastero de pasado dudoso, la amenaza de cualquier tribu india... no hay duda de que estamos ante un western. (Sánchez Noriega, 2002, pp. 145-146).

8.2. EL WESTERN EN LA SERIE *RED DEAD*.

La compañía Rockstar Games se ha acercado al mundo del Oeste norteamericano en sus juegos *Red Dead Revolver* (2004) y *Red Dead Redemption* (2010)¹⁴³. Son obras cuya ambientación se realiza en el territorio característico del *western* en dos periodos completamente diferentes: *Red Dead Revolver* nos sitúa en la década de 1880, con un argumento donde se nos narra las aventuras de Red Harlow, un cazarrecompensas que busca vengar la muerte de sus padres a manos del Coronel Daren; en *Red Dead Redemption* nos situamos, en el año 1905, en la piel de John Marston, un antiguo “fuera de la ley” reconvertido en ganadero que debe buscar y capturar a los antiguos miembros de su banda para que el gobierno libere a su mujer y su hijo, a quienes tiene retenidos. Obtenemos, de esta forma, dos visiones diferentes del mundo del *western* según sus localizaciones temporales: el primero se encuentra en el momento de esplendor de este tipo de narración, aquella que se sitúa en una frontera salvaje entre 1880 y 1890; el segundo nos introduce en el mundo que ya entrevé el fin de su estilo de vida, en la convergencia entre ese pasado salvaje y el mundo “civilizado” que está por venir. Pero las formas *intermediales* que presentan ambas obras siguen la misma estela, la del género del *far west* en todas sus concepciones temáticas y formales. Sin duda, el *intertexto* que radica en estos videojuegos es el referente cinematográfico del *western* –con especial incidencia el *spaghetti western*¹⁴⁴ y el *western crepuscular*¹⁴⁵–.

¹⁴³ En el momento de la redacción de este trabajo ya hay una tercera parte denominada *Red Dead Redemption 2* que vio la luz a finales del año 2018.

¹⁴⁴ Es un tipo de *western* realizado como una coproducción italo-española. Rodado, tradicionalmente, en Almería, tuvo una gran popularidad en Europa a partir de mediados de la década de 1960 –especialmente tras el estreno de *Por un puñado de dólares* (*Per un pugno di dollari*, Sergio Leone, 1964). Se caracteriza por una gran importancia de la violencia y el fuerte individualismo y romanticismo de sus protagonistas en un entono permanentemente hostil. A nivel estético, prima el uso de los primeros planos y planos detalle, acortando el uso de la profundidad de campo y la panorámica. (Odda, 2013, pp. 96-97).

¹⁴⁵ Un tipo de *western* donde sus autores tratan de hacer analogías con la sociedad presente, introduciendo en su narrativa temas psicológicos y mensajes con un claro cariz político. Presenta, además, a personajes que cuestionan sus acciones y tienen una mirada tendente hacia el futuro, no con nostalgia a un pasado que no puede volver. (Straehle Porras, 2012, pp. 213-214).

Evidentemente, la estructura del relato se establece por medio de cinemáticas, que como ya hemos visto, se ha convertido en una convención formal del medio videolúdico, al menos en todos aquellos desarrollados con la tecnología 3D. Las estructuras argumentales se presentan a través de la *intermedialidad narrativa*. Al tratarse de una temática eminentemente fílmica, es lógico el uso de estructuras formales del, en palabras de André Bazin, «único género cuyos orígenes se confunden prácticamente con los del cine» (Bazin, 1990, p. 243) y del que el séptimo arte se ha valido hasta la extenuación. Por lo tanto, la utilización de la gramática del *western* cinematográfico como una forma articuladora de la historia, es comprensible y lógica. Las *cut-scenes*, entonces, remiten al lenguaje del cine y a las películas del oeste –en cualquiera de sus modalidades históricas–. Y es una dinámica que se encuentra presente en las dos propuestas realizadas por Rockstar Games en su acercamiento a esta ambientación *far west*: con sus persecuciones a caballo, tiroteos, duelos al sol, guía del ganado, etc.



Lám. 22. *Intermedialidad narrativa* en el videojuego. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>.

Pero ésta no es la única aproximación al modelo de *intermedialidad narrativa* presente en dicha serie. En *Red Dead Redemption*¹⁴⁶, el medio periodístico también se encuentra definido e

¹⁴⁶ Nos centramos en analizar este videojuego en detrimento de la otra obra de la serie, *Red Dead Revolver*, debido a que muchas modalidades de interactividad no pudieron ser implementadas hasta la aparición de la aventura de John Marston, sobre todo por una cuestión del desarrollo tecnológico del medio y de los procesadores informáticos.

integrado en el relato. La aparición de periódicos en el entorno del juego permiten un proceso *intermedial* donde el jugador puede leer las noticias sobre los hechos protagonizados por él mismo y los cambios acaecidos en el entorno lúdico. Es una fórmula usada con el propósito de incrementar la información que se posee sobre el mundo de juego, y que a su vez refleja la dinámica, real, que existía en la época, donde los diarios ofrecían noticias sobre las acciones que se desarrollaban en el mundo de la frontera (Straehle Porras, 2012, p. 207). Es un tipo de *intermedialidad* que enriquece al conjunto, ya que introduce un elemento literario que quiebra el predominante lenguaje individual y ayuda a poner de manifiesto la naturaleza mixta del propio videojuego –al menos en lo que a utilización de lenguajes mediales se refiere–.

Por otro lado, la *intermedialidad narrativa* también se muestra con la entrada del propio medio cinematográfico en un juego electrónico que usa ese mismo lenguaje como una de sus herramientas narrativas. Vamos a poner esto en contexto: en el *Red Dead Redemption*, en la ciudad de Armadillo –uno de esos pueblos-carretera tan típicos de la ficción del Oeste–, dentro de la iglesia el usuario puede contemplar un breve corto animado como un espectador más. Esta acción, que refleja una característica de la distribución del cine a inicios del siglo XX¹⁴⁷, nos introduce en otro proceso *intermedial* que no tiene que ver con la narración videolúdica: observar las formas de un medio dentro de otro diferente, pero sin función significativa en la narración. Esto sería un intermedio, un interludio, en la propia actividad lúdica que nos muestra, además, la complicada estructura medial –con trasvases, fusiones, mezcla de lenguajes y medios– que empieza a surgir desde los inicios del siglo XX.

Para completar este paso por la *intermedialidad narrativa*, queremos detenernos en un concepto como el metalenguaje –algo que

¹⁴⁷ A medida que los trabajadores de los Lumière fueron filmando pequeñas películas a lo largo del mundo, también mostraban las ventajas del nuevo aparato y las imágenes que eran capaces de reproducir. Debido a la necesidad de grandes espacios para la visualización de las primeras obras cinematográficas, muchas veces, los distribuidores, situaban las representaciones en los espacios públicos más grandes que había en las ciudades, siendo habitual que fueran las propias iglesias. (Sánchez Vidal, 1997, pp. 17-18).

analizaremos, con mayor profundidad, en el siguiente apartado al hablar del *Bully*—. Un término que aquí presentamos como la existencia de un juego dentro del propio juego. También en el *Red Dead Redemption* podemos introducirnos en una narración evidentemente lúdica, centrada en la victoria de un jugador contra otro —aunque este sea una mera *IA* de juego—. Para ello, podemos introducirnos en partidas de póquer, *black jack*, dados, llave, doma de caballos o duelos, donde el único objetivo es el de derrotar al adversario con la finalidad de adquirir un beneficio económico, pero que a su vez reitera una respuesta lógica de todo juego —y de los primeros videojuegos—: ganar.

El trasvase estético también se muestra claramente por la adecuación de la imagen del *far west* al juego. La *intermedialidad estética* se nutre de esta corriente. La composición de los planos remite a las formas características del *western* americano, a través del *travelling* o la panorámica —unida a la tradicional composición visual videolúdica en perspectiva y profundidad de cámara— se desarrolla una sensación de plenitud en el espacio. Los movimientos no son forzados ni exagerados, sino que refieren al uso del espacio como elemento estético y narrativo. (Bazin, 1990, p. 252).



Lám. 23. *Intermedialidad estética* del videojuego. Captura por autor.

En este sentido, la representación de la naturaleza salvaje, por medio de un paisaje extenso, enorme y poco poblado de carácter realista, aumenta la sensación de verosimilitud. La imagen de los personajes sigue la iconografía del género: chalecos de piel, sombreros vaqueros, espuelas y armas de fuego, etc., son

extremadamente realistas, gracias al uso de una imagen objetiva y de marcada credibilidad.

Es interesante incidir, en la evolución de la temática en el cine a través de su plasmación videolúdica. Según la ortodoxia del género, los primeros planos y los planos americanos no suelen aparecer en esta modalidad. No obstante, con la aparición del *spaghetti western*, este tipo de planos se convierten en elementos de tensión. En la plasmación de Rockstar Games del mundo del *far west*, este tipo de fijaciones de cámara están presentes tanto en la representación de los duelos –con una cámara hiperlenta y un enfoque en perspectiva diagonal– como en los momentos en los que el jugador puede jugar a las cartas o a los dados, motivo por el cual, los desarrolladores, demuestran un claro dominio de las convenciones visuales del género.



Lám. 24. Planos detalle en los duelos en el videojuego. Captura por autor.

La escenografía sigue este modelo mixto. El paisaje se representa de modo majestuoso –al igual que sucedía con el *DLC Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, que comentamos con anterioridad al referirnos a la imagen cruel–, que a la vez es admirable y sobrecogedor, haciendo aparecer una pulsión de sentimientos contrarios que nos recuerdan a la representación sublime. Pero la escenografía del entorno nos refleja, también, los distintos lugares y modelos del *western* con su representación característica. *Red Dead Revolver* nos traslada, sin lugar a dudas al paisaje más característico del *spaghetti western*: un entorno agreste y desértico, con casas destartalladas o ruinosas, con barro y polvo, una suciedad palpable en el entorno y con una luminosidad de línea clara pero tenue, y atmósfera asfixiante, al igual que las presentadas en los filmes de este

modelo como: *La muerte tenía un precio* (*Per qualche dollaro in più*, Sergio Leone, 1965) o *Django* (Sergio Corbucci, 1966).

Algo fundamental para una producción de este tipo es que el juego también derrama atmósfera con tanta profusión como la materia roja que sale de las heridas de bala de tus víctimas. Consigue así captar perfectamente la esencia y la sensación de las películas de Sergio Leone y transportar a los jugadores a un mundo convincente y repleto de personajes consumido por la venganza y el castigo. En especial, la banda sonora resulta tan perfecta como cabría esperar. (Mott, 2011, p. 622)

En *Red Dead Redemption* tenemos un desarrollo del escenario como reflejo de las distintas e icónicas localizaciones del cine del Oeste. La imagen del *western italiano* se observa, con claridad, en la ciudad de Thieves Landing, retratando la estética anteriormente explicada, pero con una luminosidad menor, con una nubosidad perpetua que crea la sensación de siempre estar en un entorno apesadumbrado y tan nocivo como sus habitantes. Como contraste tenemos el espacio de las colinas y la frontera, con sus grandes árboles, arroyos y suelos plagados de nieve; con fauna salvaje como osos, castores o alces y una iluminación realista que busca reflejar el mundo de los exploradores y pioneros, cuya intención era explorar ese paisaje inhóspito y desconocido, reflejado en el séptimo arte en filmes como *Bailando con lobos* (*Dances with wolves*, Kevin Costner, 1990) o *Tierras lejanas* (*The Far Country*, Anthony Mann, 1954). El Rancho MacFarlane está representado bajo una luz clara que muestra el contraste entre los verdes de la pradera, el marrón de las casas de madera o el azul claro del cielo: es la representación del paisaje de ensueño del *western* más clásico de ganaderos y granjeros que buscan prosperar en una tierra llena de oportunidades, que ha sido registrada en filmes como *Chisum* (Andrew V. McLaglen, 1970) o series televisivas como *Bonanza* (1959-1973). La ciudad de Armadillo se ve como el típico pueblo-carretera característico de este tipo de ficciones, ese pueblo donde sólo existen unos pocos edificios característicos como la cárcel, la posada o el *saloon*, con una iluminación clara y

natural, y que han reflejado infinitud de películas como *Río Bravo* (Howard Hawks, 1959). También se ve la frontera mexicana, con sus casas fabricadas en barro, su árido paisaje y sus iglesias, donde predomina un virado amarillento en toda la imagen que refleja la pobreza del entorno, y que fue reflejada en filmes como *Los siete magníficos* (*The Magnificent Seven*, John Sturges, 1960). Por lo tanto toda la estética presente en el videojuego busca reflejar los distintos modelos visuales que el *western* ha desarrollado a lo largo de su historia y sus escenarios característicos.

Esta vinculación narrativa y estética con la ambientación del Oeste en el medio fílmico, cristalizó en el año 2010 con un medimetraje realizado por John Hillcoat, a través del uso del motor del juego y las *cut-scenes*. Es un ejemplo claro de *intermedialidad* en donde facetas estéticas y narrativas se aúnan en una plasmación del mito del *western* y mostrando, de paso, las diferencias que existen entre las dinámicas fílmica y videolúdica. Es la constatación del propio proceso *intermedial*, donde una plasmación narrativa cinematográfica puede mostrar un relato o argumento de un videojuego de forma clara, precisa y escueta, pero no reflejar la auténtica narración videolúdica al obviar que el propio usuario, su desplazamiento por el entorno y las acciones que realiza, aumentan el significado –sea narrativo, simbólico o psicológico– de las acciones narradas a través de las representaciones audiovisuales.

Locos farsantes, marginados, iluminados, todos los personajes son víctimas de ese paisaje duro y demoledor que los envuelve y los modela lentamente. Hillcoat ha conseguido transmitir esa esencia que habita en el juego de Rockstar. Es un mundo vivo, omnipresente, siempre cambiante, y nos creemos que todo eso estaba ahí antes de que nosotros llegáramos. (Villalobos, 2015, p. 94).

Esto nos introduce de lleno en la propia simbología que se traslada con el citado trasvase *intermedial*. La dimensión simbólica que muestran será la vinculada a este género, principalmente, cinematográfico. Ya nos hemos detenido, con anterioridad, en la

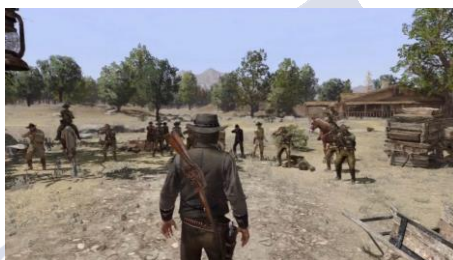
representación del paisaje, una naturaleza majestuosa que se convierte en un personaje más de la acción. Es la representación de una tierra agreste y dura que modifica las ambiciones, pulsiones y personalidades de aquellos que habitan en él. Una ambientación que los seres humanos tratan de conquistar y civilizar, de realizar una transición entre un mundo salvaje y otro moderno, como un ejemplo del avance social de un país que estaba formándose como tal. (Straehle Porras, 2012, p. 215).

En relación con esta idea de un territorio que convulsiona entre el pasado romántico e individualista y un futuro social y gubernamental, subyace la propia idea de la ley. Los juegos de Rockstar Games nos muestran la intencionalidad del gobierno por regular un entorno donde no posee una gran presencia. Ambos videojuegos –aunque especialmente *Red Dead Redemption*– inciden en la idea del control del territorio por parte de los agentes gubernamentales, quienes pretenden mostrar que su idea de territorio y la justicia está por encima de las reglas morales de los que viven en ese lugar.

En *Red Dead Revolver* puede observarse como un senador de los Estados Unidos y un general del ejército mexicano, se dedican a controlar un territorio fronterizo con el único fin de explotar las minas de oro y recursos naturales del mismo. Ante la imposibilidad de recibir justicia, los perjudicados por las acciones de ambos personajes y por su dominio despótico –un viejo *sheriff*, una ranchera amenazada con la sustracción de sus tierras por parte del senador, un pistolero inglés que se rige por el código moral del caballero andante, un nativo que busca salvar a su familia y modo de vida, un soldado afroamericano de la Unión, o un cazarrecompensas motivado por la venganza personal– deben impartir su propia idea de la justicia.

En *Red Dead Redemption*, esta idea se encuentra subyacente, pero mostrada de una forma más cruel y dramática. El protagonista del videojuego es un antiguo bandido, un cuatrero que pertenecía a una banda a la que el gobierno quiere capturar para, así, en pleno año 1905 mostrarse como un agente de paz y prosperidad en la frontera. Con

esta finalidad, secuestran a la mujer e hijo de John Marston, amenazándolo con matarlos. Se constata, de esta forma, una crítica a ese modelo de ley que es capaz de hacer cualquier cosa para conseguir su objetivo, aunque moralmente sea claramente injusto y, por supuesto, llevándose el mérito por los actos realizados por un tercero. Es una crítica a este modelo de representación de la ley y el orden, tan típica del género del Oeste, que cristaliza en la resolución narrativa del juego cuando, tras haber capturado o matado a los demás integrantes de la banda –y habiéndose reunido con su familia y continuado su vida como granjero y ganadero–, Marston es asaltado y asesinado por una veintena de agentes de la ley en su propio hogar.



Lám. 25. Duelo final de John Marston. Captura por autor.

Volvemos, pues, a observar una crítica al sistema político, a una forma de gobierno donde todo vale para conseguir unos objetivos, que debe demostrar el poder de los agentes judiciales y políticos –aunque solo sea para que puedan subir unos peldaños en el escalafón profesional y obtener la etiqueta de héroe– funciona aunque sea a costa del ciudadano. Un tipo de crítica social que es típica de la narración del *western*, cuya principal preocupación se sitúa en la dinámica moral y la ley.

Esto último es una característica propia del género, tal y como nos lo explica André Bazin:

Allá donde la moral individual es precaria, sólo la ley puede imponer el orden del bien y el bien del orden. Pero la ley es tanto más injusta en cuanto que pretende garantizar una

moral social que ignora los méritos individuales de los que hacen esa sociedad. Para ser eficaz, esa justicia debe aplicarse por hombres tan fuertes y temerarios como los criminales. Estas virtudes, lo hemos dicho, no son apenas compatibles con la Virtud, y el *sheriff*, personalmente, no siempre es mejor que los que manda a la horca. Así nace y se confirma una contradicción inevitable y necesaria. Con frecuencia, apenas hay diferencia moral entre aquellos a quienes se considera como fuera de la ley y los que están dentro. Sin embargo la estrella del *sheriff* debe constituir una especie de sacramento de la justicia cuyo valor es independiente de los méritos del ministro. A esta primera contradicción se añade la del ejercicio de una justicia que, para ser eficaz, debe ser extrema y expeditiva –menos, sin embargo, que el linchamiento– y, por tanto, ignorar las circunstancias atenuantes, así como las coartadas cuya verificación resultara demasiado larga. (Bazin, 1990, p. 250).

Los personajes que aparecen en estos juegos electrónicos se estructuran en base a ese modelo de epopeya y tragedia que inunda el propio género del Oeste. Son personalidades de leyenda, que intentan mostrar cuestiones sociales, por medio de un relato de entretenimiento (Straehle, 2012, p. 217). Una narración donde el protagonista se torna en antihéroe, por su filiación fuera de la ley –separado de las fuerzas de seguridad y gubernamentales–. Es un personaje forastero que se mueve por sus propios instintos y su idea de moralidad, y que representa al propio avatar –tanto por su acercamiento al relato, como por las cuestiones espaciotemporales– (González Sánchez, 2011, p. 3).

La mujer se muestra como un sujeto activo y fundamental de la narración y el mundo del oeste, que sigue los cánones del género –en el *Red Dead Revolver*, Annie Stoakes es uno de los personajes que se interpretarán en algún momento de la aventura; mientras que en el *Red Dead Redemption*, las figuras de Abigail Marston o Bonnie MacFarlane, son mostradas como unas deuteragonistas fundamentales en el desarrollo psicológico y personal del protagonista debido a su forma de ser y fuerte individualismo–. Son imágenes femeninas que no están supeditadas al género masculino, y que luchan por obtener

sus objetivos, que «han conseguido, a costa de su duro trabajo y de incontables sacrificios, convertirse en propietarias y liberarse de la dependencia económica del varón» (Clemente Fernández, 2007, p. 3). Son modelos que remiten a la posibilidad que el Oeste ofrece para liberarse de muchas de las ataduras de su sociedad. Es la idea del comienzo de una vida diferente en un lugar distinto y con más posibilidades sociales, personales o profesionales.

Para finalizar, la idea de la comunidad se relaciona con ese mito fundacional del *western* como germen de los valores socioculturales de la nación estadounidense. Un mito que se manifiesta en dos pulsiones diferentes: la de aceptar una sociedad nueva y civilizada; o la de no aceptarla y tener que abandonarla –normalmente simbolizado con la marcha a México atravesando la frontera–. Es un mito que supone un acercamiento a las propuestas ideológicas del *American Way of Life*, que usando el género del *far west*, se constituye como pasado mítico y rito fundacional (González Sánchez, 2010, p. 120). Una estructura de relato mítico, que Rockstar Games configura y presenta como imperfecto –algo que también se notará con mayor énfasis en su serie *Grand Theft Auto*–. Una narración que muestra que ese mundo mejor y más justo: donde no se juzga a ninguna persona sea por sexo, religión o cuestión social, donde uno puede rehacer su vida si está rehabilitado para la sociedad, no existe. Es un lugar que no existe, ya que la mayoría de las instituciones sirven a aquellos que poseen mayor poder económico, que expulsan a otro lugar a aquellos que no pueden o no quieren integrarse en este modelo social, y en donde la ley se utiliza con fines políticos y, algunas veces, meramente con objetivos publicitarios. En resumen, un reflejo de una propuesta ideológica, que no es tan simple o sencilla de ejecutar, y que deja, por el camino, una desigualdad que quiebra los principios de esa misma ideología.



IX. La ciudad como campo de juego *intermedial.*

Si existe un espacio eminentemente contemporáneo, es el de la ciudad. Desde el siglo XIX hasta hoy en día, la imagen urbana ha predominado en multitud de medios icónicos y literarios. Se ha convertido en un espacio de tensión donde la pintura, la literatura, el cine, el cómic o el videojuego se han expandido y utilizado con fines expresivos. La ciudad es el claro reflejo de la sociedad contemporánea, una localización donde se aglutina la mayoría de la sociedad actual y donde se producen los cambios sociales y la innovación, pero también donde surgen los principales problemas y conflictos.

El espacio urbano emerge como una zona donde la *intermedialidad* se muestra por doquier: carteles publicitarios, prensa, cine, radio, televisión, arquitectura, pintura, escultura, etc., se encuentran reflejadas en un entorno donde cohabitan y presentan una identidad común que refleja la sociedad de su tiempo. Es un lugar donde los medios de masas se desarrollan en plenitud, y cumplen su esencia y función básica. Una localización real, pero también simbólica, donde personas y medios convergen con una finalidad significativa.

9.1. ROCKSTAR GAMES Y EL ESPACIO URBANO.

Estamos incidiendo en la importancia que la ciudad contemporánea tiene como espacio vital. La propia urbe evoca al imaginario colectivo, que representa una serie de ideas sobre la igualdad de oportunidades, la vida moderna, la libertad individual o la ley —o a sus contrarios, ya sea la desigualdad, la pérdida de libertades,

un entorno hostil o la injusticia, por poner algunos ejemplos– (Mainer Blanco, 2015, p. 115).

La representación urbana contemporánea nos enseña las transformaciones de la sociedad en la que se ubica. Refleja los cambios, la aparición de novedades –ya sean estéticas, tecnológicas o vitales– o las ventajas que la civilización ha traído al ser humano; pero también incide en la imagen más perniciosa de la misma. Es una imagen de un escenario donde todo puede pasar, en el que lo mejor y lo peor de la sociedad puede cohabitar entre sí e influirse mutuamente. Es una estructura simbólica en la cual los diferentes medios se concentran, imbricándose entre ellos y matizándose los unos a los otros en su visión de la sociedad y cultura en la que se inscriben. (Pérez Indaverea & Pérez Indaverea, 2011, p. 3).

Por ello, no debe sorprendernos que un medio joven como el videolúdico se haya aproximado a la imagen de la ciudad. Sobre todo por las posibilidades –ya sean narrativas, estéticas o simbólicas– que pueden reproducirse por ese, en palabras de Johan Huizinga, «círculo mágico»¹⁴⁸ (Huizinga, 2007, p. 23) donde todo es posible y efímero, donde la sociedad se refleja a sí misma a través de un mero juego. En esta línea, se inscribe el acercamiento que Rockstar Games realiza sobre la ciudad.

Una de las principales aportaciones al medio videolúdico por parte de Rockstar es la que concierne a la representación del espacio urbano como campo de juegos. Con anterioridad a estas líneas, hemos analizado juegos que tenían su ambientación en entornos variados, desde un entorno urbano a los grandes espacios abiertos¹⁴⁹: en *Red*

¹⁴⁸ Para Huizinga, el “círculo mágico” hace referencia a ese lugar donde el juego se realiza y se inscribe. Es una estructura lúdica con una serie de reglas, con una temporalidad clara y cuya actividad se realiza y acaba cuando se sale de él. En resumen, sería el entorno donde se realiza la actividad lúdica y donde los actantes son conscientes de que su actividad es temporal y limitada. Un ejemplo claro de lo que, trasladado a nuestro estudio, sería cualquier entorno de un videojuego.

¹⁴⁹ La amplitud del espacio lúdico de juegos como el *Red Dead Redemption* excede el tamaño de la ciudad, presentando un entorno de juego enorme en el que se inscriben unas pocas

Dead Redemption, el territorio de la frontera; *L.A. Noire*, la ciudad de los ángeles del año 1947; o el territorio de control de una banda en *The Warriors*, a través de la representación del espacio ferial de Coney Island. Pero ninguna de ellas incide tan directamente en la imagen de la ciudad como la ofrecida en *Bully* (2006)¹⁵⁰ y la serie *Grand Theft Auto*.

La construcción de un espacio urbano como campo de juego, a través del diseño de un mundo abierto, es una de las principales innovaciones que la compañía ha realizado al lenguaje del videojuego. Desde el *Grand Theft Auto* (1997), Rockstar ha incidido en el desarrollo en una estructura lúdica donde la libertad de movimiento e interacción por el espacio es fundamental. De esta manera, se rompe con una de las convenciones tradicionales del medio hasta ese momento: la de limitar los espacios de juego para evitar la desorientación y confusión del jugador¹⁵¹ (Pérez Indaverea, 2012, p. 35-36). Una propuesta que la compañía dinamitó con la introducción de una ciudad¹⁵² como el lugar donde se inscriben las acciones del jugador. Una localización en la que el avatar se desplazará sin limitación espacial y que representa, de un modo ficticio, las ciudades de Nueva York (Liberty City), Miami (Vice City) o San Francisco (San Andreas). De esta forma emergen estructuras urbanas que buscan afianzar esa sensación de confusión y desorientación que anteriormente mencionamos.

ciudades o pueblos. No obstante, sus dinámicas lúdicas son las de un juego de mundo abierto, al igual que sucede con los ejemplos que se exponen en este apartado.

¹⁵⁰ Conocido en Europa como *Canis Canem Edit*, debido a una cuestión de censura. El término *bully* se traduciría como “matón”, y haría referencia a las prácticas de acoso físico o psicológico entre el alumnado. Por este hecho, el título fue considerado incorrecto en Europa por considerar que podía incentivar dichas actividades. (Richardson, 2006).

¹⁵¹ La propia narrativa del videojuego se basaba, hasta ese momento, en una estructura de superación de diversas fases y dificultad variable *in crescendo*. Esta forma de estructura del juego es abiertamente direccional, haciendo que el jugador deba pasar un escenario antes de poder acceder al siguiente.

¹⁵² Con una estructura abierta del espacio y sin direccionar al usuario.

Es la confusión de los recién llegados a esa ciudad, que tienen que aprender a moverse por ella, que tienen que encontrar un objetivo en la misma, entender qué significan sus carteles, la representación de sus imágenes, el simbolismo de sus signos, etc. Un entorno urbano del que uno debe empaparse para comprenderlo y trabajar en él –por medio de misiones que la narración establece– y que es el co-protagonista de la acción. Un espacio metropolitano cuyos códigos *intermediales* (prensa, cine, radio, televisión, etc.) sirven para difundir una serie de contenidos simbólicos a un público que se distribuye en dicho espacio (Sánchez Jiménez, 1994, p. 15).

La ciudad, pues, es el principal escenario de la vida contemporánea y, por ende, donde interactúan los medios de comunicación y artísticos. Sin embargo, como medio o soporte de información, el videojuego es el único que permite acercarnos al entorno urbano de manera similar a la realidad; de hacernos sentir como si allí estuviéramos, de participar en una actividad que nos permite abstraernos y donde uno se puede evadir de la vida real para introducirse en una ciudad como la nuestra: con normas y hábitos sociales del mismo tipo, y donde podemos entender –o simplemente disfrutar– aquellas situaciones que la realidad no nos permite realizar (Huizinga, 2007, p. 21).

Es una fórmula de interacción que incide en nuestras fórmulas mediales para mostrarlas como si fueran un espejo –a veces distorsionado y deformado–; para trasladarnos una imagen que refleja nuestra propia construcción –mental o real– de la ciudad con todos sus matices evocados.

Las grandes ciudades se ven como espacios de oportunidades, donde todo parece posible. (...) Pero estas metrópolis están ineludiblemente unidas tanto a su historia como a sus usuarios, quienes le dan sentido, y en ocasiones, las sienten como lugares hostiles y ajenos. Se convierten así en espacios que generan inquietud y provocan un estado de alerta en quienes los recorren. (Pérez Indaverea, 2012, p. 36).

La ciudad sería el espacio donde los instrumentos comunicativos humanos exteriorizan el pensamiento de sus creadores (Sánchez Jiménez, 1994, p. 10), una localización donde los medios convergen entre sí, entremezclándose y reflejando la propia sociedad urbana. Una forma de transmitir la *intermedialidad* en su forma más común y clara, mostrando la permeabilidad de los propios medios de comunicación. Es la constitución de un lugar donde puede emerger el propio lenguaje videolúdico, gracias la construcción de un mundo de juego con una serie de relaciones *intermediales* como amplificadoras del mismo, que incrementan el significado de ese espacio lúdico (Pérez Latorre, 2012, p. 219-225).

9.2. BULLY Y EL METALENGUAJE.

El entorno urbano sería, según hemos visto, el lugar ideal para presentar el proceso *intermedial*. Con anterioridad, hemos indicado que la propia *intermedialidad* deja como resultado dos consecuencias lógicas: la narración *multiplataforma* o *transmedial* y el nacimiento de un metalenguaje. De la primera ya hemos hablado al presentar la saga *The Warriors*. La segunda, será desarrollada a continuación al observar el videojuego *Bully* (2006), y sus trasvases *intermediales*.

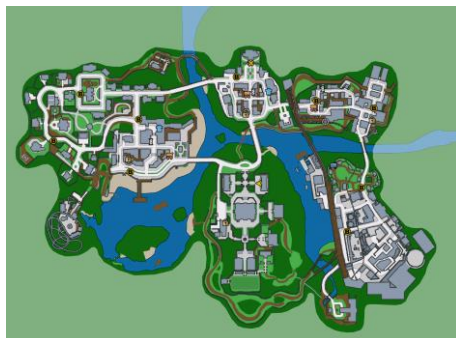
En primer lugar hay que pararse en la propia idea del metalenguaje¹⁵³. En pocas palabras, con dicho término, nos referiríamos a la introducción de la evocación o integración de un medio dentro de ese mismo, en este caso, del videojuego dentro de un videojuego, pudiendo considerar que esta autorreferencia medial como una forma de metalenguaje. Este concepto, ha sido frecuente en multitud de medios que han buscado referirse a sí mismos. Los estudios visuales han incidido en esta idea por parte de William John Thomas Mitchell, cuando indica que todo medio puede anidarse en sí mismo, reflejando un sistema de autorreferencia medial (Mitchell, 2005, p. 22). También los estudios sobre *intermedialidad* han

¹⁵³ Tradicionalmente, este término se usa para referirse a un lenguaje que habla de otro lenguaje. En esta línea, el metalenguaje puede ser idéntico al lenguaje del que habla. En nuestra investigación, utilizando un videojuego dentro del videojuego.

reflejado esta posibilidad al mostrar la autorrepresentación temática del medio de una forma consciente o reflexiva. Veríamos así una estructura compleja que incide en las relaciones que entre los medios tradicionales se realizan y que cristalizan con esa modalidad metaficcional o metalingüística (Gil González, 2012, p. 302). Esta realidad se puede observar claramente como una fórmula medial que rompe con la denominada cuarta pared. La inmersión dentro del juego de otro juego, al que el protagonista puede jugar, es decir, la presencia de un videojuego dentro de otro videojuego –pero que podría trasladarse a cualquier otra modalidad de la misma manera– es el germen de ese metalenguaje. Es una forma narrativa de la que el propio medio se vuelve autoconsciente desde la aparición del entorno 3D y el desarrollo de un entorno de juego donde la ciudad es protagonista.

Podríamos pensar que en los videojuegos no existe la cuarta pared porque nosotros encarnamos al protagonista y este responde directamente a nuestras acciones. Aun así siempre hay una barrera, sabemos que lo que ocurre tras la pantalla ahí se queda, por mucho que nuestras decisiones marquen el ritmo de los acontecimientos. Si la fusión entre nosotros y el personaje puede hacernos olvidar que estamos fuera y no dentro del juego, existen ciertas artimañas que nos pueden devolver a nuestro asiento de un golpe y hacernos conscientes de que estamos en un sillón. Es el momento en el que el videojuego invade nuestra realidad. (Villalobos, 2015, pp. 58-59).

El caso de *Bully* (también conocido como *Canis Canem Edit*, 2006) es paradójico y ejemplar por su combinación de la *intermedialidad*, el entorno urbano y el metalenguaje videolúdico. Este videojuego induce al usuario a interpretar al joven Jimmy Hopkins, un muchacho de 15 años que ingresa en un internado donde debe realizar su año escolar. El entorno donde se desarrolla el juego es, pues, una estructura que representa a una urbe pequeña, que depende económicamente de la institución educativa. Un campo de juego con múltiples significados y formas.



Lám. 26. Mapa del videojuego *Bully*. Captura por autor.

Una vez conocida su propia escuela —y más adelante el pueblo en el que esta se sitúa—, el juego se adentra en la “peculiar” estructura sociocultural de esa institución académica. Un colegio que se muestra sectarizado según el grupo social en el que uno se integre, cual banda de pandilleros o agrupación mafiosa. Las distintas agrupaciones en la Academia Bullworth son: los *musculitos* (*jocks* en inglés), los *empollones* (*nerds*), los *pijos* (*preppies*), los *macarras* (*greasers*) y los *abusones* (*Bullies*)¹⁵⁴. Muestra un grupo de estereotipos sobre la estructura social de las instituciones educativas estadounidenses que se ha perpetuado a lo largo de años por filmes y series de televisión. El *intertexto* en el que se inspira el videojuego sería ese: aquellas narraciones que se han caracterizado por mostrar la estructura sociocultural de las escuelas e institutos norteamericanos, y que se imbrica en multitud de obras de diferentes géneros o medios, como, por ejemplo los filmes *El club de los poetas muertos* (*Dead Poets Society*, Peter Wair, 1989), *El club de los cinco* (*The Breakfast Club*, John Hughes, 1985) o *Grease* (Randal Kleiser, 1978); o las series televisivas como *Salvados por la campana* (*Saved by the Bell*, 1989-1993), que refleja a través de sus protagonistas a los grupos sociales y las formas de comportarse estereotipadas de los institutos educativos.

¹⁵⁴ Existirían otros dos grupos más: los *malotes* (*townies* en inglés), que serían aquellos chicos de la zona que han sido expulsados de la escuela o que no acuden a clase; y los sin facción, que no han querido unirse a ninguna de ellas y que está representada, principalmente, por el protagonista, que se sitúa como un antihéroe y un rebelde contra el sistema social establecido.

Al igual que sucedía con los demás juegos de Rockstar Games analizados, el trasvase del lenguaje cinematográfico por medio de cinemáticas sería la principal herramienta de *intermedialidad narrativa*. Una serie de narraciones que se muestran como elementos vehiculares del relato, a través de escenas que inician y concluyen las acciones lúdicas protagonizadas por el avatar. Además, se estructura el juego en cuatro grandes bloques, como si fueran capítulos o partes de libros, una estructura que, acertadamente, se adecúa a cada cambio de estación, y que cristaliza con una gran celebración cultural estadounidense: Halloween, Navidad, San Valentín o la llegada del Verano. Unas festividades que funcionan como cambio de estado del mundo de juego y como consecuente introducción por medio de una secuencia cinematográfica en la que se incluyen rótulos textuales que afianzan el nuevo contexto lúdico y narrativo en el que nos inscribimos.

A nivel de *intermedialidad estética*, el cambio de estación y entorno de juego es fundamental. Esta transformación del escenario, se muestra con cambios de color e iluminación. El entorno de juego cambia en cada bloque narrativo, algo que provoca que las propias escenografías también se modifiquen. Esto se traduce con un cambio de texturas en el videojuego, provocando que la luminosidad varíe enormemente: poca en invierno y con una tonalidad blanca con colores pálidos y apagados, que provoca contrastes entre este color y el resto del entorno a modo de claroscuro; un entorno bien iluminado y con un tono marcadamente amarillo con la llegada del verano; etc.



Lám. 27. *Intermedialidad estética* en el videojuego. Captura por autor.

La imagen que, habitualmente, posee el jugador también sigue la mencionada perspectiva y profundidad de campo como estructura básica de la visión, modalidad de visualización que puede modificar el encuadre en determinadas situaciones hacia perspectivas diagonales cuando usa un tirachinas, encuadres cenitales cuando introduce algún objeto en algún lugar, un plano lateral en el momento en el que Jimmy se esconde dentro de una taquilla o realiza una pintada, etc.

Por otro lado, determinados medios de comunicación y/o artísticos se encuentran representados con sus propias formas conceptuales y estéticas en el videojuego. La Academia Bullworth es una institución dedicada al mundo de la educación, siendo una de las ramas que imparte la artística. En este sentido vamos a centrarnos en dos de las clases que el joven Jimmy puede cursar: la de fotografía y la de música¹⁵⁵. Para traspasar la naturaleza de estos medios al videojuego, se optó por desarrollar una dinámica lúdica que evoca las formas de los mismos. En el caso de la fotografía, el avatar debe ir a determinadas localizaciones con la finalidad de fotografiarlas. Pero la propia actividad fotográfica debe realizarse según las pautas específicas de la disciplina. Es decir, el usuario debe llegar a la posición correcta desde donde tomar la fotografía, realizar el enfoque específico de la misma, captar la imagen en un momento concreto y con solo tres oportunidades para fotografiarla de forma correcta: ya sea una panorámica, un primer plano o por medio de la profundidad de campo y el zoom, solo la realización de la fotografía de la manera adecuada conseguirá que Jimmy apruebe esa práctica del curso académico. Es una evocación del medio fotográfico de la misma manera que se refleja en el mundo real, sin artificio y con las mismas especificidades. Esta realidad, a su vez, se aumenta con la opción que el usuario posee de realizar un anuario con todas las fotos de sus compañeros de curso. Una serie de imágenes que deben captarse en un primer plano, de frente y con claridad, pues de otra forma, la

¹⁵⁵ A estas dos, habría que unirle una tercera: la de pintura. No obstante hemos optado por obviarla a la hora de analizar la cuestión de *intermedialidad estética*, ya que la forma de representarse no refleja las formas del medio que pretende evocar.

fotografía no sería válida y no será registrada en el anuario. También creemos que es importante incidir en que el usuario tiene la necesidad de recargar la cámara con película fotográfica, de la misma forma que sucede en la realidad –con la fotografía analógica–, con lo que se reafirma esa idea del volcado del medio fotográfico en el videojuego.



Lám. 28. Intermedialidad estética con el uso de la fotografía en el videojuego.
Captura por autor.

La situación lúdica de la actividad musical es similar. Al introducirse en la clase de música, el avatar entra en una dinámica lúdica donde, a modo de percusionista, debe apoyar una pieza musical. Para su correcta superación, debe pulsar una serie de teclas de su mando de un modo correcto, y todo depende de la velocidad de reacción para una representación correcta. Es la transposición del lenguaje y actividad musical al medio videolúdico, representando de una manera fidedigna la actividad de un músico a la hora de representar una melodía a un ritmo concreto. Vuelve a ser la representación de un medio artístico en el medio videolúdico, enseñando la propia actividad artística, sus formas y su estética, de la misma manera que la realidad a través de un proceso de *intermedialidad*.

Por último, la representación estética del grafiti también puede verse en el videojuego. De la misma manera que sucedía en *The Warriors*, existe un minijuego que permite a Jimmy realizar pintadas en el entorno urbano. Para su correcta superación, debe moverse el

mando de juego de un lado a otro, siguiendo una línea o realizando una figura geométrica que debe repetirse para la plasmación de la pintura en el muro. Estamos ante una abstracción que representa la forma de la pintura, con el movimiento de mano y cambio de posición como símil del avance de la imagen pictórica, pero que no muestra con tanto acierto la propia actividad artística como las clases de fotografía o música.

La *intermedialidad simbólica* nos adentra en el mundo de la juventud, de las escuelas, donde existe una estructura jerárquica clara. Es una excusa que pretende mostrar la desigualdad que provoca la necesidad de alinearse en un grupo social para poder sentirse parte de un todo. Es la idea de una sociedad que agrupa y separa a sus habitantes por sus gustos, capacidades físicas, poder económico o posición social. Los distintos grupos sociales que integran a la Academia Bullworth, inciden en esta idea: los *pijos* se creen superiores debido a su capacidad económica; los *empollones* consideran que el resto de sus compañeros son simplemente idiotas, y por ello los desprecian; los *musculitos* se dedican a abusar de aquellos que son más pequeños y no son capaces de destacar en los deportes; los *macarras* sienten que no pertenecen a ese mundo y se aíslan dentro de garajes; por último, los *malotes*, representan a los chicos menos afortunados, aquellos que viven dentro de barrios marginales y no pueden asistir y disfrutar de una educación, y esperanza vital, como la de aquellos que estudian. Por lo tanto, la estructura social del colegio es el ejemplo más absurdo de intolerancia: la falta de diálogo para limar asperezas y la sectarización social. Ante esta estructura social perniciosa, el protagonista, el joven Jimmy Hopkins, es un antihéroe, un personaje que huye de la alienación y que busca su camino por sí solo —aunque este sea el de controlar a los demás grupos—, y que no desea jugar a ese juego. Una representación simbólica de la denuncia del fenómeno de los abusones, de aquellos que presionan a otros que ven diferentes con la única finalidad de afianzar su propia personalidad y grupo. La forma de mostrarlo es agresiva y difícil, ya que para mostrar como los colegios tienden a alienar a sus alumnos en estructuras sociales diferenciadas fácilmente reconocibles, nos ponen

en la piel de un personaje que es capaz de defenderse de ellos y, si se tercia, golpearlos sin escrúpulos. Pero, a su vez pone el acento en una cuestión de denuncia pública, la de que los educadores –sean padres, profesores o instituciones¹⁵⁶– deben preocuparse e implicarse en la educación de sus hijos y observar sus conductas. Una acusación directa a su público potencial, los adultos¹⁵⁷, de que son ellos quienes deben luchar contra estas actitudes en las instituciones educativas y dejar de buscar enemigos externos –en este caso los medios de comunicación, especialmente el videojuego– (López Redondo, 2014, p. 91-92).

Nos paramos en esta idea de la significación del *Bully*, debido a la acusación que, desde los propios medios de comunicación han vertido sobre él. Un ejemplo es la acusación de incentivar el fenómeno del acoso escolar (Rodríguez, 2005), que se ha unido a la tradicional denuncia de que los medios de masas son tremendamente perniciosos para las mentes más jóvenes y menos formadas. A este respecto, el profesor Henry Jenkins, ante el Congreso de los Estados Unidos y sobre este tipo de polémica, indica que:

Por supuesto, deberíamos preocuparnos por los contenidos de nuestra cultura, y todos aprendemos cosas de los medios de comunicación. Pero la cultura popular no es más que una influencia en la imaginación de nuestros hijos. La vida real supera una y otra vez las imágenes mediáticas. Podemos apagar un videojuego si es peligroso, perjudicial o desagradable. Pero a muchos adolescentes les pedimos que regresen día tras día a colegios donde sus compañeros les someten a burlas, insultos y a veces maltrato físico. Los administradores de los colegios tardan en responder a su

¹⁵⁶ Es importante ver como se representa a los adultos y a las figuras de autoridad del centro educativo. Estos personajes se comportan de forma errática y favorecen esta separación social. Unas figuras que, sobre todo, se consideran como seres superiores a aquellos muchachos a los que deben educar y que no pierden tiempo en realizar otra función social que no sea su trabajo, sin implicarse más allá de ello y obviando las actitudes que esto acabarán provocando entre esos alumnos.

¹⁵⁷ También es importante poner el acento en este punto, ya que según el código de edades del videojuego, el PEGI de esta obra está catalogada para mayores de 16 años.

aflicción, y por lo general ofrecen pocas estrategias para acabar con el maltrato. (Jenkins, 2009, p. 235).

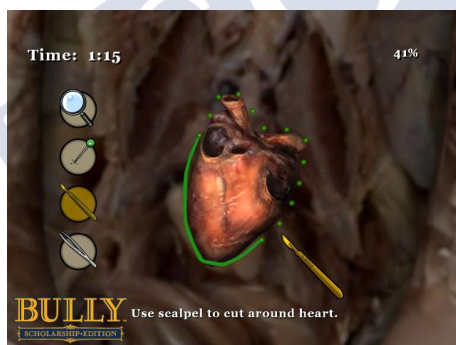
Este videojuego, en este contexto, demuestra una clara autoconsciencia, de saber con claridad que es un medio claramente adecuado para realizar una crítica a la sociedad y cultura que representa, además de entender, de forma evidente, al público al que va destinado.

Se trata de un juego que, en muchos sentidos, es un relato con principios. Sin duda hay más palizas tremendas que tremendos sermones desde el púlpito, pero es un juego que anima a los jugadores a enfrentarse a los matones, sean quienes sean. (Mott, 2011, p. 660).

Pero esta autoconsciencia no solo se nota en su estructura simbólica. Con anterioridad hemos indicado que su principal característica *intermedial* es el metalenguaje. Un metalenguaje que se muestra, a través de esa estructura autorreflexiva, con la introducción del videojuego dentro del videojuego. Un metalenguaje donde las dimensiones narrativa, estética o simbólica de la *intermedialidad* se encuentran unidas e imbricadas entre sí. A lo largo de la aventura lúdica, y a través del entorno de juego, esta realidad se encuentra por doquier. Por medio de minijuegos, ya sean las clases a las que asiste Jimmy, los trabajos que puede realizar, las propias máquinas recreativas que existen por todo el escenario o las carreras y juegos que puede practicar, el metalenguaje está permanentemente visible.

Vamos a detenernos en estas cuestiones un momento. Empecemos por la representación que de la dinámica de clases se establece en el entorno lúdico. Jimmy debe asistir a una serie de clases que simbolizan su avance académico. Para ello, cada vez que entra en un aula, se activa un minijuego, una pequeña secuencia lúdica, que simboliza el progreso en la materia que está estudiando. Y es aquí donde la representación del avance en la lección se realiza a través de un metalenguaje. Estos minijuegos son, de hecho, una ruptura con la dinámica de mundo abierto que configura el entorno del videojuego,

un cambio drástico de modalidad lúdica que nos presenta un nuevo entorno –de carácter, mayoritariamente plano, en una estructura en 2D que se contradice con el 3D del resto del juego– y que posee una limitada libertad de acción. Es un tipo de videojuego que remite a las formas y lenguajes del propio medio antes del desarrollo de las tres dimensiones. Además, presenta un contador de tiempo decreciente que simula esas dinámicas de juego, en las que hay que superar una serie de acciones o realizar un número de combinaciones, antes de la finalización del contador. En definitiva, es la representación de las máquinas recreativas, en una obra desarrollada en una tecnología superior y con mayor capacidad de interacción. Por ejemplo, el aula de biología copia una dinámica de estas máquinas recreativas, al mostrarnos una serie de fases en las que debemos extraer, por medio de la representación de un escalpelo, unos objetos del entorno de juego antes de la finalización de un tiempo definido.



Lám. 29. El videojuego dentro del videojuego en las clases de *Bully*. Captura por autor.

Al igual que sucedía con las clases de música o fotografía, también existen otras que constituyen un tipo de juego donde se deben pulsar una serie de teclas en un orden correcto antes de la finalización del tiempo para superar la fase. Es una dinámica lúdica que incide en el movimiento del mando, el pulsado de teclas y la sincronización, que simboliza muchos de los juegos *arcades* que, anteriormente, hemos mostrado. En esta línea, la clase de pintura, que anteriormente hemos mencionado de soslayo también remite a este tipo de máquinas

recreativas, especialmente a aquellas cuya dinámica refiere al modelo comecocos¹⁵⁸, cuya finalidad es ir descubriendo pedazos de una imagen sin que la goma toque al usuario, el pincel y, por consiguiente, le sustraiga una de sus vidas.

En consecuencia, todas las representaciones de actividades educativas, se realizan por medio de un videojuego, que a su vez refiere a tipos de juegos que fueron populares en el inicio del medio o trasposiciones de juegos de mesa a un entorno videolúdico¹⁵⁹. Un modelo donde deben conseguirse unos objetivos antes de que se acabe el tiempo que, de esta manera, refleja el concepto más básico del lenguaje del juego.

De la misma manera, los trabajos que el muchacho puede realizar para conseguir dinero, también provocan este cambio en la estructura lúdica. Uno de ellos sería el tradicional de repartidor de periódicos. Una actividad que, al iniciarse, provoca que el videojugador tenga que repartir periódicos en sus buzones correspondientes en un área residencial. De esta forma, el minijuego remite al modelo de la máquina *arcade Paperboy* (Atari Games, 1985), un juego que consistía en la misma dinámica pero cuya representación se realiza en 3D. No obstante, la actividad lúdica idéntica a la del juego en que se inspira, sigue las mismas premisas de las actividades educativas: la de repartir un número indeterminado de diarios antes de que se agote el tiempo y en un recorrido determinado. Es, desde nuestra perspectiva, una *remediación*, un proceso adaptativo dentro del mismo medio, de un juego en 2D a un nuevo modelo de 3D que se incrusta en un entorno urbano, donde todos estos minijuegos pueden realizarse como simulación de las actividades u ocupaciones que pueden existir en dicho espacio.

¹⁵⁸ Esta clase remite al modelo de videojuego que popularizó *Gals Panic* (Kaneko, 1990), cuya dinámica era idéntica a la que se plantea en esta prueba.

¹⁵⁹ Dentro de las adaptaciones de juegos de mesa destacamos la clase de lengua, donde las dinámicas lúdicas remiten a los crucigramas, sopas de letras o juegos de palabras.

Pero, sin lugar a dudas, el momento donde emerge con más claridad esa idea del videojuego dentro del videojuego, del metalenguaje, es cuando Hopkins interactúa con una máquina recreativa. Es una situación donde el usuario activa un videojuego a través de una videoconsola. Esto provoca que se meta en un videojuego, con las características formales y estéticas de los años 80 y 90, donde la única actividad sería la lúdica. Sería la consumación de todo el metalenguaje que existe en esta obra: la posibilidad de jugar un juego dentro de otro juego, donde la estética es totalmente distinta y la única finalidad del mismo es pasar el rato. Es una representación, además, de los avances, a modo de homenaje, de aquellas dinámicas lúdicas que muchos videojuegos tenían antes del entorno en tres dimensiones –quizás, a nuestro modo de ver, como una crítica a una tendencia que existe en la propia industria del videojuego, donde se ha creado una predisposición a crear gráficos en 3D que simulen la realidad, en detrimento de la construcción de mundos de juego coherentes y divertidos, como eran aquellos realizados con una tecnología inferior–.



Lám. 30. El videojuego dentro de un videojuego al usar una máquina recreativa en el juego. Captura por autor.

El entorno urbano de la Academia Bullworth se constituye, en *Bully*, como un lugar donde mostrar las múltiples actividades que uno puede realizar en un entorno de mundo abierto que simula la realidad, que a su vez se presentan por medio de un metalenguaje como forma simbólica. El uso que Rockstar Games hace de la presencia de un videojuego dentro de otro videojuego se constituye como un refuerzo a su idea de la ciudad como campo de juego, donde pueden realizarse

una gran cantidad de acciones, que a través de la propuesta de la compañía, se especifican desde la *intermedialidad* –en todas sus vertientes–. Esta modalidad metalingüística reafirma la autoconsciencia que los autores tienen de su propio medio, y la utilizan como un generador de símbolos y significados.

9.3. *GRAND THEFT AUTO* Y LA REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA COMO CAMPO DE JUEGO INTERMEDIAL.

Hasta este momento, hemos observado los distintos procesos *intermediales* que se muestran en las obras de la compañía Rockstar Games, además de la importancia que le otorga a la ciudad como espacio de juego y el metalenguaje por medio del videojuego *Bully*. No obstante solo, tangencialmente, nos hemos ocupado de la principal propuesta videolúdica de la compañía: los *Grand Theft Auto*. Esta serie de videojuegos¹⁶⁰, conocidos popularmente como *GTA* –acrónimo de sus siglas y que utilizaremos desde este momento para referirnos a ellos–, es la principal y más importante aportación que Rockstar Games ha realizado al medio. Ya hemos indicado el impacto social, económico y cultural que el *GTA* posee pero, hasta este momento, no nos hemos parado a indagar en sus propuestas *intermediales* y sus estructuras formales.

El *Grand Theft Auto* es un conjunto de videojuegos cuyo entorno es la urbe contemporánea, una idea de ciudad que estaría representada como una imagen grotesca, caricaturizada y deformada de las principales ciudades estadounidenses: Liberty City (Nueva York), Vice City (Miami), Los Santos (Los Ángeles), San Fierro (San Francisco) o Las Venturas (Las Vegas). Su argumento se inscribe en

¹⁶⁰ Que se ha desarrollado desde el año 1997 hasta la actualidad y se compone de 15 obras: *Grand Theft Auto* (1997), *Grand Theft Auto: London 1969* (1999), *Grand Theft Auto: London 1961* (1999), *Grand Theft Auto 2* (1999), *Grand Theft Auto III* (2001), *Grand Theft Auto: Vice City* (2002), *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), *Grand Theft Auto Advance* (2004), *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* (2005), *Grand Theft Auto: Vice City Stories* (2006), *Grand Theft Auto IV* (2008), *Grand Theft Auto: The Lost and Damned* (2009), *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* (2009), *Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony* (2009), *Grand Theft Auto V* (2013).

el género negro, dentro de lo que, con anterioridad, hemos denominado historias del crimen organizado –con ciertas partes que se introducen en el relato criminal–. La acción se enmarcaría en un periodo que va desde la década de 1980 hasta nuestros días¹⁶¹, con una clara vocación realista. Tenemos, pues, una historia criminal ambientada en una ciudad y que refleja la vida en un marco temporal concreto. Además, el personaje protagonista, el avatar, representa la figura de un antihéroe, tal y como observábamos con anterioridad: una figura no integrada en su sociedad o con los grupos –sean profesionales, sociales o criminales– que la constituyen; que posee un fuerte sustrato individualista; y es un forastero en una construcción urbana que desconoce y le es hostil.

A nivel *intertextual* es complicado analizar una serie como *GTA*, ya que sus referencias son múltiples y cruzadas. En primer lugar, tendríamos el entorno de juego, esa ciudad contemporánea que refiere a una urbe real. Una estructura espacial que muestra sus rasgos característicos y definitorios, pero que a su vez se encuentran desdibujados, parodiados y sobredimensionados. Tenemos, de esta forma, enormes rascacielos o la Estatua de la Felicidad¹⁶² como símbolos de la iconicidad neoyorquina; edificios de colores pastel y playas como definidores de Vice City; o bulevares llenos de casinos o colinas con el cartel de Vinewood, como reflejo más característico de las ciudades de Las Venturas y los Santos, respectivamente. Una representación urbana que nos reemite a modelos fílmicos como las *sinfonías urbanas* de la década de 1920, con su representación de la imagen de una gran metrópolis captada por medio de fragmentos de la vida urbana (Sánchez Vidal, 1997, pp. 57-59).

¹⁶¹ Aunque también habría unas expansiones del primer *GTA* en la Inglaterra de la década de 1960, la mayoría de la producción de los restantes juegos, se enmarcan entre los años 80 y la actualidad, a través de la representación de las ciudades de Vice City, Liberty City y Los Santos.

¹⁶² El propio nombre indica la parodia que la compañía realiza de la Estatua de la Libertad neoyorquina. Su situación estaría en el mismo lugar que su homóloga real, pero en lugar de una antorcha, su mano portaría una taza de café para llevar, y su rostro sería el de la política estadounidense Hillary Clinton.



Lám. 31. Cartel de Vinewood en *Grand Theft Auto V*. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>.

En segundo lugar, estarían los relatos en las que se inspiran. Estamos hablando, pues, de todo tipo de narraciones del género negro¹⁶³. Pero con especial incidencia en aquellas cuya acción se sitúa en las ciudades evocadas por Rockstar. Así, tendríamos una relación *intertextual* clara entre el filme *El precio del poder* (*Scarface*, Brian de Palma, 1983) o la serie televisiva *Corrupción en Miami* (*Miami Vice*, 1984-1990) con la propuesta visual de *Grand Theft Auto: Vice City* y *Grand Theft Auto: Vice City Stories* y la visión de la ciudad de Miami en la década de 1980; la imagen de la mafia italiana en *Grand Theft Auto III* y *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*, remiten a propuestas audiovisuales como *Uno de los nuestros* (*Goodfellas*, Martin Scorsese, 1990), *El Padrino* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972) o la ficción televisiva *Los Soprano* (*The Sopranos*, 1999-2007), por medio de su ambientación en la ciudad de Nueva York y la reproducción de los mismos escenarios y estereotipos; el mundo de las bandas de moteros en *Grand Theft Auto: The Lost and Damned* (2009), recuerda a la serie televisiva *Sons of Anarchy* (2008-2014); los atracos en la ciudad de Los Santos de *Grand Theft Auto V*, nos llevan a la ficción presentada por *Heat* (Michael Mann, 1995), que muestra la vida de una banda de atracadores residente en California; o la representación de las bandas y los disturbios sociales de Los Ángeles en 1992 a través de *Grand Theft Auto San Andreas*.

En tercer lugar, aparecerían las referencias a la cultura contemporánea subyacentes a las representaciones urbanas. Nos

¹⁶³ Las narraciones de los *Grand Theft Auto* se basan en eso, unos relatos de género negro, donde el avatar del jugador debe introducirse en ese mundo criminal en una ciudad determinada.

referimos, en este contexto a las conductas, medios, acciones sociales, que inundan el espacio de la ciudad. Es decir, la presencia de medios de comunicación, de publicidad y otro tipo de imágenes que aparecen en la urbe. Este *intertexto* se adentra en los conocimientos previamente adquiridos, en la propia cultura del usuario, y en la comprensión que el mismo traslada al ambiente de juego. Un reflejo de la vida cotidiana y su sociedad que, a su vez, se transporta al juego y a su ambientación a modo de referencialidad.

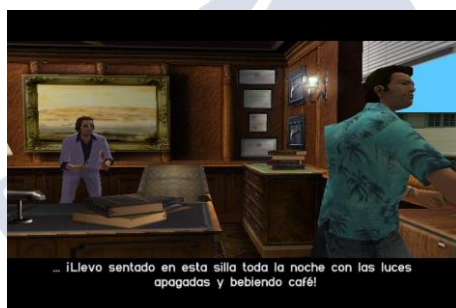
Hay que pararse un momento en la propia estructura lúdica antes de incidir en estos trasvases *intermedia*. *Grand Theft Auto* es un juego de estructura abierta, sin direccionalidad narrativa previa¹⁶⁴. Esto significa que no existe presión sobre el usuario en el avance de la narración. El jugador decidirá cuando quiere realizar avances narrativos, el momento en el que empezar una misión o, simplemente, pasear por el escenario. Es indudable, que el avance en el relato y la superación de fases traen beneficios para el avatar –ya sea el desbloqueo de alguna localización, la consecución de dinero o la presentación de algún nuevo personaje con el que interactuar–, no obstante, el jugador puede decidir no querer hacerlo y disfrutar de cualquier otra opción: conducir vehículos, contemplar la urbe en su versión videolúdica, participar en minijuegos que no inciden en la narración¹⁶⁵, etc. En estos juegos, la propuesta lúdica –que no narrativa– es libre, convirtiendo la totalidad del avance en una decisión personal. Es la transformación del relato en una estructura arborescente que, si bien puede tener un final predeterminado y unos

¹⁶⁴ Una de las principales características de muchos videojuegos es la direccionalidad propuesta por los programadores, que nos marcan un camino a seguir con la finalidad de poder superar una fase y enlazar con la siguiente. Es una estructura de avance narrativo característico del videojuego, que se basa en la previa programación de los diseñadores a modo de estructuradores del relato. El usuario no puede tener momentos de pausa en la actividad lúdica –salvo que decida no jugar–, ya que el acabar un nivel supone el comienzo de otro. Por este motivo, los escenarios son cerrados y acotados, creando un sistema que consume muy pocos recursos informáticos y de procesador. (Pérez Indaverea, 2012, p. 35).

¹⁶⁵ En muchos de estos entornos, el jugador, puede realizar un gran número de acciones, a modo de minijuegos, que permiten la introducción del avatar en un *círculo mágico* cuya finalidad no es la de un avance narrativo, sino el entretenimiento.

puntos de obligatoria realización, convierte al videojugador en la persona que decide la distribución y el progreso narrativo.

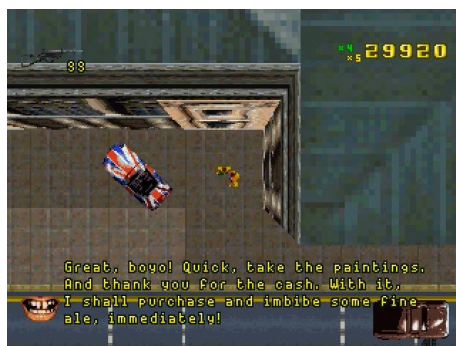
La *intermedialidad narrativa* también es consecuente con esta elaborada estructura. Hasta ahora, hemos observado la norma no escrita del uso de un lenguaje cinematográfico como elemento vertebrador de la historia. Es decir, del uso de cinemáticas como fórmula de avance narrativo y contextualizador de la actividad lúdica. Al aproximarnos a los *Grand Theft Auto*, podemos reafirmar esta tendencia como norma, pero a la vez nos vemos obligados a matizarla. La estructuración *intermedial narrativa* por medio de *cut-scenes* fílmicas es característica de la imagen en 3D pero no de aquellos juegos desarrollados en 2D.



Lám. 32. *Intermedialidad narrativa cinematográfica en Grand Theft Auto: Vice City*. Captura por autor.

En el *Grand Theft Auto*, *Grand Theft Auto 2* y *Grand Theft Auto Advance*¹⁶⁶, el desarrollo narrativo es eminentemente lúdico-literario, aunando, de esta manera, el desarrollo de la narrativa lúdica –es decir, superando estados de juego– y la estructura literaria –con la aparición de un texto narrativo que indica cuales son nuestros objetivos y lo que tenemos que conseguir–.

¹⁶⁶ A los que podríamos sumar *Grand Theft Auto: London 1969* y *Grand Theft Auto: London 1961*, por ser expansiones de *Grand Theft Auto*.



**Lám. 33. Intermedialidad narrativa lúdico-literaria en *Grand Theft Auto*.
Captura por autor.**

Por otro lado, en el desarrollo de *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*, la compañía opta por el uso de la narración comicográfica como elemento vehicular del relato –sea lúdico o narrativo–. Las misiones, las relaciones personales o las contextualizaciones de la acción lúdica –ya sean de inicio o de cierre– se muestran siguiendo una estructura de historieta, con sus mismos encuadres, dirección de una viñeta a otra –que en el juego se simboliza con una pantalla partida en dos, donde primero se ve la de la izquierda y luego se pasa a la derecha, y tras esta se vuelve a iniciar el ciclo-. La *intermedialidad narrativa* también reemite al cómic en otro tipo de situaciones, como por ejemplo el momento en el que el jugador debe realizar acciones como montar un rifle, coger un coche –o mejor deberíamos decir robarlo–, efectuar una detonación, etc. En este sentido, ocurre lo mismo que con la narración de las misiones, pero se realiza en el entorno lúdico como parte de la acción. Por ello, no solo es un elemento contextualizador, sino que se convierte en una forma híbrida que aúna una fórmula lúdica con un lenguaje narrativo comicográfico.

Una de las principales aportaciones de *intermedialidad narrativa* en la serie *GTA* se puede observar con el medio radiofónico. A diferencia de lo que sucedía en *The Warriors*, donde la visualización del medio era menor y se reflejaba a través de imágenes específicas, aquí el medio radiofónico se muestra tal y como es, como un elemento informativo que se encuentra en cualquier lugar. Pongamos esto en

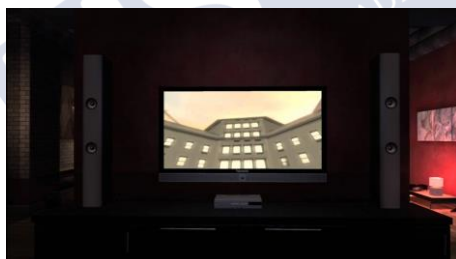
contexto: al introducirse en cualquier vehículo, el avatar puede activar la radio del mismo, dando como resultado que el medio se inscriba en el videojuego. Desde el *Grand Theft Auto III*, se ha configurado a dicho medio como una herramienta vehicular de las acciones de la acción. En determinados momentos, tras realizar misiones concretas o en momentos de transición la radio notifica dichos cambios bajo la forma de un noticiario –con la típica sintonía que se usa en el medio radiofónico para llamar la atención de un avance informativo

Pero, no solo se muestra la radio en este sentido. Una de las convenciones que presentan los *GTA* es la presencia de multitud de emisoras de radio, sean musicales, de información, o de llamadas telefónicas. Son en estas últimas donde se muestra con claridad esa *intermedialidad narrativa*, ya que personajes secundarios, ciudadanos o locutores, relatan situaciones que se dan en el juego, caracterizaciones de personajes y ampliaciones del espectro narrativo y personal del mundo de juego. Cuando entran en sus conversaciones, podemos escuchar a los actores que han doblado a los personajes, presentar problemas, comentar situaciones que han ocurrido en el juego, o incrementar el contexto personal del protagonista en cuestión. Hay que indicar que el medio radiofónico también presenta una función musical. En todos los videojuegos de esta serie –con excepción del último publicado–, no existe música no diegética en sus acciones lúdicas. La representación de la misma solo se observa a la hora de subirse a un vehículo y encender una emisora. De esta manera, la música está presente como en la vida real, en lugares donde suena habitualmente –coches, transporte urbano, una tienda o comercio–, esta se escucha, pero no acompaña en cada acción como forma expresiva.

En los videojuegos existe, al igual que en el cine, la música diegética –la que escuchan tanto los personajes como los jugadores/espectadores por estar en el contexto–. En este caso la compañía desarrolladora Rockstar ha impuesto un estándar para los juegos de mundo abierto ambientados en el siglo XX, y consiste ni más ni menos en que se activen canciones de la época en cuestión cada vez que nos subimos a

un vehículo. (...) Escuchar la radio en esos coches nos empapa de la cultura musical de aquellos años. Ayudando a introducirnos aún más en el contexto de la historia que nos cuentan. (Villalobos, 2015, p. 44-45).

Un caso similar sucede con la televisión. Desde el *Grand Theft Auto IV*, los protagonistas pueden sentarse a ver la televisión en el salón de su casa. De esta forma, observarán programas televisivos de diversa índole que, por un lado, aumentan la información del mundo de juego al enseñarnos documentales sobre la ciudad en donde se desarrolla la acción, y por el otro, emiten *reality shows*, *anime*, programas de cocina, etc. También, así, se incide en la propia naturaleza de la televisión como medio de información y de entretenimiento. Es otra constatación de *intermedialidad narrativa* entre el videojuego y el medio televisivo. Ya no es una mera herramienta de aumento de significación, sino la plasmación de dicho soporte como tal.



Lám. 34. El medio televisivo en *Grand Theft Auto IV*. Captura por autor.

El mundo de periodismo *on-line* también se muestra en el entorno lúdico. Al igual que podíamos observar en el *Red Dead Redemption*, y de la misma manera que sucede con la radio o la televisión, los diarios digitales nos muestran constantes actualizaciones sobre los estados del mundo, las consecuencias de las acciones del jugador y –esta si es una novedad interesante–, artículos de opinión que reflejan una postura ideológica. Volvemos a ver el reflejo de un medio de la misma manera que en la realidad. Algo que también podemos observar en la propia representación de Internet, que presenta toda una serie de páginas web

por donde navegar, con correos electrónicos con los que interactuar, tiendas en las que comprar, invertir en bolsa, y –desde *Grand Theft Auto V*– la representación de las redes sociales.

La parodia que, dentro del juego, se realiza de las redes sociales está clara. Muestra a los personajes que se relacionan con los protagonistas –ya sea directa o indirectamente–, y que dependen de las acciones que realizan convirtiendo a las tecnologías web en un instrumento para dar visualidad a sus vidas. Estamos ante una herramienta del yo –que se persona a través de imágenes, videos o texto– de los personajes secundarios, los cuales incrementan la significación del relato con sus aportaciones en *Lifeinvader* o *Bleeter*. No obstante, ambas redes sociales¹⁶⁷, se configuran como una explotación de vivencias personales con propósito narcisista, por medio de un entorno donde preservar sus vivencias personales, organizarlas y compartirlas, con un filtro paródico y satírico, y que refleja las tendencias actuales de uso de Internet y las redes sociales.

Así, más que una moda biográfica el narrar multimedial se ha convertido en una institución social y, por tanto, se percibe como una expectativa normativa dado que en la cultura confesional el que no está dispuesto a narrar de buena gana de sí mismo es considerado un individuo anti-social. (Leibrandt, 2015, p. 144).

El videojuego se articula desde un relato que puede ser interpretado desde la *intermedialidad narrativa e intertextualidad* que remite al propio mundo de juego y a los relatos de las redes sociales y páginas web de la sociedad contemporánea. Su fragmentación, la posibilidad de observar fecha y hora, la lectura inversa, etc., nos

¹⁶⁷ La idea de la parodia está presente en el nombre de las mencionadas redes sociales. *Lifeinvader*, como muy bien indica su nombre, hace referencia a la invasión de la privacidad. Es una representación paródica de *Facebook* y de las acciones y comportamientos que en dicha red se desarrollan. Lo mismo sucedería con el caso de *Bleeter*, parodia de *Twitter*. El propio término incide en esta idea al mencionarse en el propio nombre de dicha red social el concepto de quejarse (o de balar), debido a que la traducción de la palabra *bleat* sería quejarse (o balar), algo en lo que incide la propia iconografía de la página con la representación de una oveja.

presenta un tipo de microficción cuya finalidad es la de parodiar el tipo de sociedad en la que *GTA V* se inscribe (Torres Bejines, 2015, p. 210).



Lám. 35. La red social *Bleeter* en *Grand Theft Auto V*. Captura por autor.

Hasta este momento, hemos observado los diferentes trasvases *intermediales narrativos*, pero no el tratamiento del relato. Este es un punto importante desde la cuarta entrega de la serie: *Grand Theft Auto IV*. A partir de esta obra la compañía ha ido avanzando en el desarrollo del relato videolúdico con la creación de diferentes puntos de vista narrativos –algo que ya observamos con el uso de las redes sociales o la prensa digital–, sin embargo, también hay que detenerse en la forma de representación. Para contextualizar esta cuestión, hay que indicar que *Grand Theft Auto IV*, *Grand Theft Auto: The Lost and Damned* y *Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony* comparten el mismo espacio (Liberty City) y tiempo (el año 2008), por lo que se constituye como un corpus narrativo común. Además, presentan puntos de concordancia narrativa, donde sus protagonistas y deuteragonistas se encuentran en el mismo lugar en el mismo momento. De esta forma, el relato presenta los distintos puntos de vista de una misma acción. Es una propuesta narrativa que nos recuerda al corpus literario de *Crónica de una muerte anunciada* (Gabriel García Márquez, 1981) o la estructura fílmica de *Rashômon* (Akira Kurosawa, 1950) o *Short Cuts* (Robert Altman, 1993), y cuyas características son las de mostrar la incapacidad que uno tiene para poseer todos los datos de un único relato debido a los diferentes puntos de vista. En este sentido, la *intermedialidad narrativa* refleja esas distintas visiones de una acción, situaciones derivadas y puestas

en escena, remitiéndonos a un modelo de relato fragmentado pero concluyente, que refleja los distintos vasos comunicantes que, en la propia vida pueden suceder. Es un reflejo de ese espacio urbano como lugar narrativo, debido a la capacidad que dicho lugar de provocar cadenas de acontecimientos que engloban a diversos personajes que a su vez interactúan con otros agentes.

Esta modalidad *intermedial* de relatos convergentes, también se ofrece en la quinta entrega de la serie: *Grand Theft Auto V*. Pero con la peculiaridad de que dicho juego posee tres protagonistas diferenciados y situados en el área urbana de Los Santos, mientras que en la propuesta de Liberty City eran tres protagonistas en tres videojuegos. Una novedad narrativa que hace que esa cadena de acontecimientos y puntos de vista sean vistos como un relato más tradicional –gracias a la existencia de tres protagonistas y rompiendo con el modelo de un único avatar interpretado por el usuario que es característico del videojuego–. Así, la capacidad de interacción del jugador con el entorno es el motor del avance en el relato, con la posibilidad de realizar, si quiere, el desplazamiento por el mapa o el encuentro, usando uno de los avatares, con sus compañeros protagonistas y realizar acciones entre sí como tomar unas copas, ir al cine, o participar en diversos juegos como el golf, los dardos, o el tenis, por indicar algunos ejemplos. Sigue siendo un tipo de relato de convergencia, donde se presentan diversos puntos de vista de la acción narrada, pero evolucionando hacia una narración multiprotagonista donde cada personaje posee sus propias motivaciones y, para superar sus objetivos, debe renunciar a algunas de ellas.

Para finalizar con la *intermedialidad narrativa*, debemos incidir en como, con esta propuesta de narración, se estructura un relato arborescente que delega en ciertas situaciones en el jugador la elección de un determinado camino, de una decisión sobre el estado del mundo de juego, que repercutirá en el posterior desarrollo del

relato¹⁶⁸, aumentando, así, la implicación del usuario en el desarrollo personal y psicológico del avatar.

Debemos indicar un proceso de *intermedialidad narrativa* que conduce hacia un modelo de *transmedialidad*. Los manuales de juego¹⁶⁹, se presentan como si fueran un diario o una revista situada en la ciudad donde se inscribe la acción videolúdica. Este panfleto, con noticias que comentan el contexto del juego o anuncios de palabras que describen los minijuegos que uno puede disfrutar, introduce al usuario en el mundo videolúdico. Es un modelo *intermedial* que inserta al jugador en el entorno lúdico sin que se haya conectado a él, al referirse a cuestiones como que Liberty City ha vuelto a ser elegida como el peor lugar de América donde vivir, y que anuncia el mundo del crimen y tensión social que el *software* posee. Una propuesta que también se apoya en la existencia de un mapa de la ciudad que indica las estaciones de bomberos, las comisarías de policía, los hospitales y centros sanitarios, o los lugares turísticos más representativos.



Lám. 36. Manual del juego *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*. Captura por autor.

¹⁶⁸ En este sentido, la posibilidad de elección de acciones que alteren el futuro y el entorno lúdico es una novedad para Rockstar Games desde la cuarta entrega de la saga. Pero no es así, generalmente, en el mundo del videojuego, ya que un género como el rol se ha basado, tradicionalmente, en este modelo narrativo. Un modelo de relato donde los jugadores toman decisiones constantemente, influyendo en el posterior desarrollo del mismo.

¹⁶⁹ Los manuales de juego son, por norma general, un pequeños libritos que acompañan a los videojuegos. Son folletines donde se explican cuestiones generales sobre el mundo de juego, los controles, y las principales características técnicas y formales sobre lo que el usuario se encontrará.

Tras ver la *intermedialidad narrativa* que presenta *Grand Theft Auto*, toca adentrarse en el proceso *intermedial estético*. Al igual que sucedía con la *intertextualidad* y la *intermedialidad narrativa*, la ciudad contemporánea es uno de los principales soportes *intermedia* en el que la estética de la serie se apoya. Por ello, la estética de las ciudades evocadas –Nueva York, Miami, Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas– bebe directamente de sus homólogos reales copiando el modelo de las *sinfonías urbanas*. Una influencia que, sin embargo, se nota distorsionada con una intencionalidad paródica, provocando que, si bien, sean entornos urbanos reconocibles, a su vez se encuentren caricaturizados. Tenemos, pues, la representación de los rascacielos, los bulevares de casinos, las colinas y la playa, entre otros. Un ejemplo claro de esta caricaturización y reconocimiento urbano sería el cartel de Vinewood en las colinas de Los Santos o, especialmente, la efigie de la Estatua de la Felicidad en la bahía de Liberty City. Es una representación que remite a la arquitectura y al paisaje urbano del campo de juego en el que se inspira, pero distorsionado con el fin de cambiar el significado del mismo.

La representación de los personajes sigue esa tendencia caricaturizada, casi a modo de *cartoon*. Incluso cuando en las últimas entregas de la serie se ha ido introduciendo una representación realista de las caras –fruto del propio avance tecnológico y de procesadores más potentes–, existen rasgos que beben del mundo del cómic y la caricatura. Narices grandes, caras esquematizadas, expresiones exageradas, etc., remiten a esa exageración del rasgo tan típica de la grafía del comic y de la animación estadounidense. Esto también se refleja en la representación de otros personajes, con aspecto grotesco y desdibujado, ya sea en un sentido artístico o metafórico. Además, esta premisa *estética* también puede traspasarse al entorno urbano, o la imagen de los vehículos con formas esquematizadas, redondeadas y sintéticas.

Al situarse en una ciudad, la imagen de la misma también nos remite a la *intermedialidad estética*. Los carteles publicitarios siguen

el modelo visual del cómic, pero con una clara caricaturización sexual. Personifican los murales de las ciudades, representaciones icónicas cuyo único fin es el de incentivar la venta, pero que, a su vez, tratan temas sexuales con ese fin mercantilista. La imagen televisiva, que podemos ver a través del mismo medio, también presenta esa exageración: la visión que se observa del *anime* japonés sigue esa premisa de caricatura y sexualización, con una misma finalidad. Estos dos ejemplos, nos sirven para observar como, la *intermedialidad estética*, sigue un modelo de representación fidedigno de una urbe contemporánea, pero pasado por un prisma deformante.



Lám. 37. *Intermedialidad estética en Grand Theft Auto IV*. Captura por autor.

Por otro lado, también existe un trasvase de formas estéticas del medio televisivo al mundo de juego. En un tipo de acciones muy concretas conocidas como saltos únicos¹⁷⁰, la gramática audiovisual de la cámara hiperlenta y la estética de los vehículos terrestres volando a través de la pantalla, recuerdan a series televisivas como *El equipo A* (*The A-Team*, 1983-1987) o *El sheriff chiflado* (*The Dukes of Hazzard*, 1979-1985), como elemento de tensión y resolución de la acción –aunque es evidente que la mayoría de las secuencias de acción del mundo cinematográfico poseen este tipo de imágenes–. Cámaras lentas, con cambios de perspectiva y el impacto contra el suelo, son la seña de la representación visual de estas secuencias videolúdicas en los *GTA*.

¹⁷⁰ Es un tipo de misión específica de los *GTA*, que consiste en, conduciendo un vehículo, pasar por una rampa que desencadene un salto, con la intención de alcanzar el objetivo programado por los desarrolladores de distancia.



Lám. 38. Salto único en *Grand Theft Auto III*. Captura por autor.

Al igual que sucedía en el *Bully*, en la serie *Grand Theft Auto*, presenciamos la introducción de otros medios artísticos dentro del videojuego con sus mismas formas, estética y significación. En este sentido, tenemos la representación de la danza por medio de unos minijuegos, en *Grand Theft Auto: San Andreas* y *Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony*, que permiten al avatar realizar bailes coreografiados con un grupo de personas en un local de copas o club nocturno. Una representación verídica en sus formas y concepciones que remiten a los bailes contemporáneos. La fotografía también está presente en el medio videolúdico de la misma forma que sucedía en el juego protagonizado por el joven Hopkins. En el desarrollo de *Grand Theft Auto: San Andreas*, existe un coleccionable¹⁷¹ que consiste en una serie de 50 fotografías de localizaciones importantes o turísticas de la ciudad de San Fierro. Para su correcta consecución, el usuario debe usar el zoom, un encuadre específico y una perspectiva concreta, con lo que se reafirma el uso de la fotografía como elemento expresivo. Por otro lado, también se refleja el nacimiento del grafiti, con la posibilidad de realizar pintadas sobre las de otras bandas a lo largo de Los Santos, a modo de coleccionable similar al de la

¹⁷¹ También conocidos como paquetes ocultos, son un tipo de misiones que existen en todos los *GTA* que consisten en recorrer todo el entorno lúdico con el fin de recoger o registrar una serie de objetos que, una vez encontrados en su totalidad, otorgarán al avatar una serie de mejoras que le ayudarán en su aventura.

fotografía. Siguiendo esta línea, desde el *GTA IV*, se ha introducido el mundo del espectáculo como representación estética, a través de una serie de actuaciones de cómicos o artistas del vodevil que, al introducirse un avatar en un teatro concreto, inicia una actuación. Algo similar sucede con el mundo del cinematógrafo, especialmente desde *Grand Theft Auto V*, donde se inician, cuando el usuario asiste a una sala de cine, películas que remiten, tanto en su estética como en su forma, a filmes vanguardistas de fuerte sustrato surrealista. Todos estos ejemplos demuestran la importancia que las referencias artísticas concretas tienen en la *intermedialidad estética* de esta serie.



Lám. 39. Sala de cine en *Grand Theft Auto V*. Captura por autor.

A través de cartelería, los estrenos filmicos o teatrales, se presentan estas manifestaciones artísticas al gran público, dando como resultado las parodias que caracterizan a esta serie. Pósteres como *Rats* o *Badfellas* –referencias al espectáculo teatral *Cats* o al filme *Goodfellas*–, colocados en las paredes del metro de la ciudad o en grandes carteles en las autopistas y carreteras de la misma, remiten a sus homólogos reales, permitiendo a través de la *intermedialidad* mostrar una imagen en 3D que parodia y satiriza esas manifestaciones artísticas.

También, tal y como sucedía en *Bully*, aparece el metalenguaje. Es decir, el videojuego dentro del videojuego, pero con una forma menos clara y más restrictiva. En determinados momentos, el jugador puede introducirse en una máquina recreativa donde puede jugar a un juego que imita el modelo de otros como *Tetris* o *Space Invaders*. Esta es una situación donde es evidente la idea de un videojuego dentro de

un videojuego. Pero, aunque este sea el modelo más evidente, queremos indicar y pararnos en otra forma mucho más sutil y significativa. En esta serie existen un grupo de actividades que el protagonista puede realizar solo o acompañado de otros deuteragonistas –que no pueden ser controlados–. Son actividades lúdicas semejantes a las de la vida real, actividades como jugar al golf, a los bolos, a los dardos, etc., un tipo de metalenguaje que se nos presenta como representación de un juego tradicional y cotidiano en el entorno de juego con la misma significación que en el mundo real: ser un mero entretenimiento que realizar con amigos.

Hemos visto, hasta ahora, la representación narrativa y estética que ofrece la *intermedialidad* en la serie *GTA*. Pero, ¿cuál es su significación? ¿Qué representa esta obra? Como ya hemos indicado, toda esta serie se asienta en una representación de la sociedad contemporánea y la imagen de la ciudad. No debería sorprendernos, en este sentido, que se elija una historia de crímenes, mafia y delincuentes como el contexto de una historia arraigada en una urbe moderna. Esta característica es tradicional del género negro, un espacio dramático que se ha inscrito, tradicionalmente, en el espacio urbano. Una localización que favorece el desarrollo de la criminalidad por la existencia de grandes desigualdades en este contexto. Sus protagonistas están en el límite, son la representación de un tipo de personaje de contrastes, en el que actos heroicos y villanescos se sitúan por igual. En un espacio moral cuanto menos dudoso y distorsionado, donde las tensiones morales y sociales asolan a aquellos con menos posibilidades, pero favorecen a los poderosos. La ciudad se representa como un lugar hostil para aquellos menos favorecidos, para los que su lugar vital es el extrarradio, la noche, clubes nocturnos o las fábricas abandonadas, espacios marginales donde acecha lo peor de la sociedad contemporánea. (Sánchez Noriega, 2002, pp. 159-166).

Es evidente, pues, que esta relación entre el género negro y el espacio urbano, a través de una representación de unas ciudades donde la mafia y el crimen organizado han protagonizado muchos editoriales y noticias, incide en un grupo de personajes marginales y desubicados.

Aparecen todos los estereotipos de este tipo de relato negro, seres sórdidos y corrompidos que asolan la estructura urbana. Es un universo donde los protagonistas tienen que enfrentarse a seres cuya moralidad es escasa y turbia. Xulio Carballo Dopico, al analizar el universo comicográfico de Frank Miller, muestra un entramado humano que, casualmente, también refleja el universo de Rockstar Games:

Prostitutas, chulos, políticos corruptos, matones... son parte del elenco al que se tienen que enfrentar los protagonistas, que no representan tampoco un espíritu cándido. (Carballo Dopico, 2013, p. 483).

En este sentido, hay que observar los grupos socioeconómicos de los protagonistas de estos relatos. A lo largo del desarrollo de esta serie, muy pocos personajes son hombres blancos anglosajones. Las minorías pueblan estos videojuegos y presentan sus propios estratos sociales: Tommy Vercetti y Toni Cipriani –protagonistas, respectivamente de *Grand Theft Auto: Vice City* y *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*– son de ascendencia italoamericana; Victor Vance y Luis Fernando López –los personajes centrales de *Grand Theft Auto: Vice City Stories* y *Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony*– son hijos de dominicanos; Niko Bellic –héroe de *Grand Theft Auto IV*– es un inmigrante serbio que acude a Estados Unidos para encontrarse con su primo Roman, el cual fue un refugiado de la guerra de los Balcanes; Carl Johnson y Franklin Clinton –cuyas aventuras se narran en *Grand Theft Auto: San Andreas* y *Grand Theft Auto V*– son jóvenes afroamericanos criados en los suburbios de la ciudad de Los Santos; o Huang Lee –sobre el que versa el videojuego *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*– es un joven chino que acaba de llegar a América para entregar el legado de su padre fallecido a su tío; es evidente, pues, que todos ellos representan a personajes que no responden al estereotipo de hombre blanco típicamente americano. Estos personajes se relacionan con otros de la misma índole a lo largo de sus relatos. Tenemos, por lo tanto, a refugiados cubanos o jamaicanos en la ciudad de Vice City; rusos, japoneses, chinos e irlandeses –además de italianos– en la ciudad de Liberty City; o chinos e hispanos en Los

Santos. Y todos ellos, pertenecen a mafias u organizaciones criminales que se encargan de explotar a las minorías a las que pertenecen. Este contexto es fundamental en la narración del género negro, que tanto ha bebido de las noticias periodísticas que, desde la década de 1920, ha mostrado el estado del gangsterismo en los Estados Unidos, y ha sido reflejada en el mundo del celuloide y la televisión. El relato criminal ha vinculado, tradicionalmente, el mundo de la inmigración, el espacio de la ciudad norteamericana y el mundo del crimen organizado.

Aun cuando el origen del fenómeno del gangsterismo en Norteamérica se pone en relación casi siempre con la aprobación de la ley Volstead, que, a partir de 1920, prohibió el consumo, distribución y venta de bebidas que contuvieran más de un 0,5 por ciento de alcohol, antes de esa fecha existían ya toda una serie de películas que hacían referencia, de una u otra manera, a la delincuencia organizada que asolaba, desde comienzos de siglo, algunas de las grandes ciudades estadounidenses.

Si bien parece cierto que los gánsteres que saltaron a las páginas de los periódicos durante la Ley Seca eran norteamericanos de segunda generación —es decir, hijos de los inmigrantes europeos que llegaron en el último tercio del siglo XIX al Nuevo Mundo—, no lo es menos también que mucho antes de implantarse la Prohibición varias organizaciones mafiosas se habían hecho ya con el control de algunos barrios de Nueva York. (Santamarina, 1999, pp. 21-22).

Esta incidencia en los sectores marginales, que tanto el género negro y la serie *Grand Theft Auto* poseen, reafirma la imagen satírica de esta última. Es evidente, que la representación de una historia del crimen organizado, incide en los factores que lleva a la creación de la organización criminal. Por otro lado, no es menos cierto que la motivación subyacente al género negro ha sido siempre una denuncia sociopolítica. Una acusación que, por medio de una narrativa centrada en el criminal, nos muestra el estado de su sociedad y los males de la misma.

(...) el primitivo cine negro adquirió ya un carácter de denuncia sociopolítica que había de constituir, en una amplia gama de gradaciones, perenne factor de impulso. La temática del crimen coetáneo permitía tratar simultáneamente la inmoralidad política y social; y no es de extrañar, por tanto, que, mucho después, cuando las ultraderechas, al compás del inicio de la guerra fría, lanzaron sus ánimos inquisitoriales contra Hollywood, múltiples personalidades que se habían distinguido en relación con el género negro se contaran entre las perseguidas y reprimidas. (Coma & Latorre, 1981, p. 13).

En este sentido, la serie, muestra una ácida crítica a la sociedad en la que se inscribe y la ideología subyacente. Es una caricatura del *sueño americano*, de esa premisa ideológica que indica la igualdad de oportunidades sin discriminación por credo, estatus social o color de piel. Los *Grand Theft Auto*, inciden en esa sátira política, en esa deformación de la realidad, por medio de una exageración grotesca de la sociedad urbana. De esta forma, estos videojuegos, se inscriben en la tradición caricaturesca, en la que se critica la vida política. Como indica Valeriano Bozal a la hora de analizar a los caricaturistas del XIX, pero que hoy en día mantendría toda su vigencia —más si hablamos de obras como *GTA*—: «La actividad política ha estado íntimamente ligada al desarrollo de la caricatura, que en muchas ocasiones no fue sino un instrumento de esa actividad» (Bozal, 1989, p. 92).

Por lo tanto, y tal y como nos indica José María Villalobos, la serie *Grand Theft Auto* sería un:

Embudo por el que meter de forma violenta y por toneladas los despojos de la cultura contemporánea. El espejo distorsionado que nos muestra mejor de lo que creemos. Cinismo y bilis. Diálogos bañados en ácido. (Villalobos, 2015, p. 205).

Ya hemos indicado la referencia a las minorías étnicas en el desarrollo de esta serie, pero debemos detenernos en qué significa y cómo se representan. La propia imagen de las ciudades que esgrime

Rockstar Games puede darnos una pista sobre ello. A costa de parecer reiterativos, vamos a volver a la intensa relación que las narraciones del crimen organizado tienen con el extrarradio, con las zonas social y económicamente menos favorecidas, esos lugares donde, hoy en día, proliferan fábricas ruinosas y la soledad. La compañía, al mostrarnos la ciudad contemporánea, se asienta en esta premisa. Las bandas y familias mafiosas italianas, miembros de la *bratvá*¹⁷², los clanes irlandeses, las agrupaciones criminales de motociclistas, triadas¹⁷³ o yakuzas¹⁷⁴, por poner ejemplos de Liberty City, se localizan en los barrios de Portland –representación de Brooklyn y Queens en el *GTA III*–, Bohan –la imagen del Bronks en *GTA IV*–, o Broker –Brooklyn en la cuarta entrega de la serie–. Una situación que contrasta con la imagen de Staunton Island o Algonquin –representación de la isla de Manhattan en *Grand Theft Auto III* y *Grand Theft Auto IV*, respectivamente–, lugar donde habitan los hombres de negocios y donde se encuentran las instituciones gubernamentales. Algo similar aparece con la estructura urbana de Vice City, donde la mafia y refugiados cubanos y las bandas jamaicanas compiten por un espacio densamente poblado, mientras que los edificios del Downtown o las villas en las islas representan el poder económico de la ciudad. Este contraste, también es observable en la imagen de una ciudad como Los Santos, donde un grupo de bandas latinas y afroamericanas compiten por ese espacio, mientras que las elites blancas viven en mansiones en las colinas, o disfrutan de todas las ventajas una vida acomodada.

En este sentido, volvemos a referirnos a las palabras de Mike Davis sobre la sociología urbana de la ciudad de Los Ángeles –que como hemos indicado, *GTA* parodia con Los Santos–, pero que podría

¹⁷² Término con el que se refiere a la mafia rusa o grupos criminales derivados de la caída de la URSS.

¹⁷³ Organización criminal de origen chino y donde se agrupan miembros de dicha nacionalidad o ascendencia.

¹⁷⁴ Al igual que las anteriores, término con el que se denomina a las organizaciones delictivas y crimen organizado proveniente de Japón o de ascendencia japonesa.

extrapolarse a cualquiera de las propuestas urbanas de Rockstar. Davis, al hablar de los disturbios sociales de 1992 –que, por cierto, sirven como una de las bases argumentales del *Grand Theft Auto: San Andreas*–¹⁷⁵, nos muestra esta tendencia alienante de las minorías urbanas en la ciudad contemporánea estadounidense:

Los acontecimientos sucedidos desde el levantamiento de la primavera de 1992 –incluyendo una recesión creciente, huida de las corporaciones, recortes salvajes de presupuestos, índices vertiginosos de homicidios (a pesar de la tregua entre las bandas negras) y compras desorbitadas de armas en los suburbios– tan sólo vienen a confirmar que la polarización social y el *apartheid* espacial se están acelerando. (Davis, 2001, p. 6).

De esta manera, el espacio urbano de estos videojuegos, refleja la propia sectarización de las minorías que existen en la ciudad. Esta es una de las principales sentencias de la serie: si no eres rico, vas a tener que vivir y cohabitar espacios que puedas pagar y, de hecho, acabarás teniendo que depender solo de aquellos que conviven contigo en esa zona. Además, la propia estructura de la ciudad, incidirá en esta tendencia, relegando a estos barrios con sus viejas infraestructuras mientras que el capital y las obras urbanísticas de nueva creación se desplazan a otros espacios (Davis, 2001, pp. 11-12).

La sectarización social también se ve reflejada en las aportaciones periodísticas que hemos visto en la *intermedialidad narrativa*. Por un lado tendríamos a *Weazel News*, que acoge a los sectores ultraderechistas que observábamos en las palabras de Javier Coma y José María Latorre. Sería el reflejo de una prensa ultraconservadora

¹⁷⁵ Estos disturbios, desarrollados entre abril y mayo de 1992 en la ciudad de Los Ángeles, fueron una reacción social de las minorías afroamericanas e hispanas por la sentencia exculpatoria a cuatro policías tras el apaleamiento de un taxista, filmado por un videoaficionado. Rápidamente, la situación estalló en un episodio de violencia racial que asoló a los suburbios y barrios menos favorecidos de la ciudad. Para obtener una mayor información sobre los factores sociopolíticos que dieron lugar a este conflicto social y racial, consultar: Davis, 2001, p. 39 y ss. Para una visión actual de las consecuencias de dicho conflicto, consultar: Ximénez de Sandoval, 2017.

que culpa de cualquier crimen o problema social en los suburbios a las corrientes migratorias y a la inadaptación de las mismas; por otro lado estaría una corriente liberal, representada por *Liberty Tree Online* o *Public Liberty Online*, cuya única función sería la de mostrar un alarmismo constante, pero sin presentar ninguna opción a la resolución de los conflictos que comentan. La imagen que en esta serie se da del medio periodístico es siempre la misma: un soporte en el que alarmar al público, que no se preocupa de la realidad social que narra, y cuya función básica es asistir a la ideología que representa. Una visión terriblemente cínica de la actuación de los medios de prensa en el entorno estadounidense. Es una realidad que, por medio de un ácido humor negro, *Grand Theft Auto*, convierte en una crítica a la sociedad de consumo capitalista. Volviendo a lo que comentaba Davis sobre la sectarización social y la ausencia de autocritica del propio sistema —en el contexto de las revueltas de 1992—, este uso de la prensa crea una imagen, que si bien es evidente y perniciosa, muchos se niegan a observar y que deriva en reclamaciones como la del cierre de fronteras con México:

Cada vez se extiende más el temor de que la comunidad entera se convierta en chivo expiatorio. Desde el principio de la recesión, las reivindicaciones xenófobas de cierre de fronteras se extienden por todo el sur californiano. (Davis, 2001, p. 42).

Un pequeño párrafo que podríamos extrapolar a las actividades de ciudadanos de segunda o tercera generación, o los emigrantes refugiados que, creyendo en esa premisa de un país donde las ocasiones se encuentran en todas partes, llegan a un lugar donde estas le serán negadas por su ascendencia, color de piel o contexto sociocultural. De nuevo volvemos a la sátira de la ideología fundacional de Estados Unidos: la tierra de las oportunidades.

En este sentido, la reflexión que se extrae del mundo empresarial y de las instituciones gubernamentales es similar: ese mundo del *American Dream*, es un lugar corrupto, donde los poderosos pueden hacer lo que quieran, pero casi nunca sufrir las consecuencias. Todos

los *Grand Theft Auto* siguen una línea común, que a su vez es increíblemente simbólica: el protagonista –es decir, el avatar que interpretaremos– llega a una ciudad –ya sea por primera vez o tras un largo periodo de alejamiento de ella– y, ante las dificultades de integración e inserción laboral acaba entrando en la estructura piramidal del crimen organizado¹⁷⁶. Esto significa que tras realizar una serie de trabajos y habiendo demostrado su valía, será presentado al superior en el escalafón criminal –y así sucesivamente–. No obstante, este continuo ascenso en la organización acabará llamando la atención de personas que no se inscriben en el mundo del crimen organizado, ya sean empresarios urbanísticos o de las telecomunicaciones (como Avery Carrington o Donald Love), políticos corruptos (Thomas Stubbs III), policías y miembros de los cuerpos de seguridad (Frank Tenpenny o Eddie Pulaski) o agentes de organizaciones gubernamentales (Steve Haines). De esta manera, los protagonistas superan el mundo marginal de la criminalidad para acercarse a aquellos que tiran de los hilos. Unos personajes que, al igual que sucedía con los jefes mafiosos, son seres grotescos pero que trasladan una superioridad que reafirma que sus conductas están por encima de la ley. Son actores en el relato, cuya única finalidad es el enriquecimiento personal, sea al coste que sea. Donald Love, un empresario de las telecomunicaciones que vive en su propio rascacielos en la zona más importante de Liberty City, tiene una fijación con los cadáveres: encarga a los protagonistas que recojan varios de la funeraria e insinúa que es para abusar y alimentarse de ellos, y se presenta como candidato a la alcaldía. También muestra claramente las formas y actitudes de este tipo de personajes cuando, en *GTA III*, afirma que: «No hay nada como una de esas guerras de bandas pasadas de moda para hacer que bajen los precios de la vivienda». Una frase que enseña, con claridad, esa sensación de impunidad, bajeza moral y relación dinero-poder que Rockstar Games refleja de la sociedad capitalista y del sueño norteamericano.

¹⁷⁶ Para una descripción más exhaustiva de los argumentos de los videojuegos que se inscriben en esta serie consultar el Anexo II: Fichas de juegos.

En un sentido metafórico, quienes ostentan el poder en la serie *GTA*, mostrarían esta faceta de dominio cultural que, a su vez, puede llevarnos a una crítica hacia el medio desde sectores más instaurados en el mercado y los medios. No obstante, es importante ver como esa imagen del capitalismo y del sueño americano deformado de estos juegos se enmarca en una metáfora de un sistema sociocultural que se encuentra dominado por prácticas parasitarias y que homogeniza a todos aquellos que conviven en él. Es una ironía de la sociedad de consumo y sus formas de condicionar a sus ciudadanos.



Lám. 40. Conversación de Donald Love con Claude Speed. Captura por autor.

Esta relación de sátira y crítica social también se muestra en las palabras de Óliver Pérez Latorre (2012a, pp. 161-179), cuando analiza las formas, significación y contexto sociocultural de la serie *Grand Theft Auto* a través de la comparación de dos juegos de la saga: *Grand Theft Auto: Vice City* y *Grand Theft Auto IV*. En estas páginas, el citado autor incide en algo que ya hemos indicado, esta serie es un espejo deformante cuya función es la de exagerar la parte más oscura de la ciudad contemporánea. Este investigador nos enseña como la narrativa subyacente del mismo descansa en la relación entre capital y violencia. Esto trae consigo una imagen grotesca y deformada, que va en aumento a medida que el dinero o poder crece.

Fundamentalmente, el Mundo lúdico/narrativo de *Grand Theft Auto* se establece a través de la tensión entre un Sujeto marcado por su condición desfavorecida, por pobreza o un grave endeudamiento, y el Entorno de una ciudad

norteamericana (Miami, Nueva York) más o menos contemporánea (años ochenta, época actual). Dicha ciudad americana contemporánea se caracteriza por conceder una amplia libertad de interacción mezclada, paradójicamente, con una regla de juego tremendamente condicionante: la necesidad de recurrir a la violencia/delincuencia para poder ganar importantes sumas de dinero.

Hay un matiz profundamente irónico en el discurso de *GTA*; en este juego, la violencia y la delincuencia no llevan exactamente a «ganar», sino a «ganar dinero», a «ser rico y poderoso», y ello en un mundo donde los personajes más ricos y más poderosos son retratados de forma radicalmente grotesca (los jefes de la mafia). Se trata, como habíamos avanzado, del mayor azote contra el «sueño americano» que ha producido la historia de los videojuegos. (Pérez Latorre, p. 176)

Es una representación metafórica, que nos habla de que el país de las oportunidades no ofrece oportunidades a aquellos que no ejerzan la violencia o no estén dispuestos a delinquir. Una relación que enmarca la crítica política con la representación de las formas del género negro y la sátira de la caricatura. El sistema sería el corruptor, y sus titiriteros los que quieren mantenerlo. Se trata de una realidad que contrasta con la figura del protagonista, del “héroe” de la acción. El avatar que interpretamos es un personaje moralmente denunciado, un auténtico delincuente que hace cualquier cosa para seguir subiendo en ese escalafón del poder económico y social. Pero, a su vez, se posiciona como un antihéroe que se ha visto en esta situación a causa de un entorno hostil. Un personaje perdedor que, aunque consiga el poder económico que ansía, seguirá siendo víctima del sistema y que nos remite a una imagen casi neorrealista que afianza esa idea satírica del capitalismo americano (Gubern, 2005, pp. 192-193).

Estamos ante la hipérbole de la sociedad de consumo y de sus consecuencias, de la conversión de la ciudad en un espacio no tan habitable como debería, pero sí comercialmente explotable; y de unas reglas de juego que, incluso el personaje anarquista y sin filiación que interpretamos, debe seguir para poder sobrevivir. Habrá otras obras

con pretensiones más profundas, con puestas en escena más elaboradas o visualmente más impresionantes, pero, sin lugar a dudas, ninguna es tan efectiva con sus premisas estéticas, simbólicas y metafóricas como la propuesta de Rockstar Games.





**Parte IV. Innovación y
reinterpretación de los
géneros videolúdicos.**





X. Géneros del videojuego.

Al igual que sucede con otras manifestaciones artísticas y culturales, el videojuego, también puede estructurarse en géneros. Pero a diferencia de las clasificaciones más características del medio cinematográfico o comicográfico, el medio videolúdico se estructura por medio de mecánicas lúdicas. Con esto no queremos indicar que la cuestión del tema o el relato no sean importantes o fundamentales para el correcto desarrollo de un género, pero sí incidir en que estos últimos, siempre se encontrarán subordinados a las dinámicas del juego en las que se inscriben.

10.1. ¿QUÉ ES UN GÉNERO?

Vamos a acercarnos a este concepto de forma breve antes de adentrarnos en nuestro desarrollo de los géneros del videojuego. Según el Diccionario de la Real Academia Española, estaríamos denominando género artístico a «cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y contenido» (Real Academia Española, 2014). Estaríamos, entonces, ante la enumeración de elementos que puede ayudar a clasificar una obra de arte. En este sentido, estaríamos hablando de una convención que permite al observador de una determinada representación artística saben qué es lo que está contemplando e introducirlo bajo una etiqueta concreta. Además, en un contexto mediático como el nuestro, esta forma de clasificación, permitiría al público potencial el consumo de las obras. En palabras de Valeriano Piñeiro Naval y Raquel Crespo Vila, cuando contextualizan el género negro, hablaríamos de género cuando aparecen:

(...) ciertas formas comunicativas –o rasgos temáticos y estilísticos–, lo que provoca que sean catalogados por industria, crítica y público bajo una etiqueta pretendidamente unificadora. (Piñeiro Naval & Crespo Vila, 2013, p. 397).

Al hablar de videojuegos, y habiendo comentado previamente la importancia de las dinámicas de juego inscritas, estaríamos hablando de que un género sería un tipo de videojuego cuyas actividades lúdicas pueden ser aglutinadas bajo una etiqueta unificadora que sea reconocible por público, industria y público. Es una propuesta que obvia, en cierto sentido, la cuestión narrativa o temática, las cuales son una pieza importante de cualquier videojuego, pero que deben encontrarse supeditadas a la actividad lúdica y adecuarse a la misma. El videojugador se acerca a un entorno lúdico, con la intención de interactuar con él, por lo que es muy importante la correcta definición de las actividades que pueden desarrollarse en la propia etiqueta del género. Es decir, un género videolúdico se refiere a las expectativas de interacción que un usuario promedio tiene sobre el soporte lúdico que se le ofrece. Unas perspectivas que se imbrican con la propia naturaleza lúdica del medio: el jugador quiere hacer, no solo observar –algo que contrasta con muchas categorizaciones por temas de otros medios–.

10.2. GÉNEROS DEL VIDEOJUEGO.

Existe, pues, una serie de clasificaciones que intentan presentar una organización de dichas dinámicas lúdicas para conocimiento del público, los medios y la propia industria. También es evidente que los avances tecnológicos y en el lenguaje del medio han provocado un proceso de hibridación de géneros que ha modificado la significación o tipología de algunos de ellos a lo largo del tiempo. La prensa especializada ha llegado a instaurar una concepción de la organización por género. Es una clasificación cuya finalidad es la de informar al público potencial del tipo de mecánica lúdica que cada producto de la industria ofrece. Por lo tanto, es una ordenación cuya finalidad es incentivar al mercado y que, por ende, refleja el conocimiento que los

potenciales compradores tienen de la industria. En este sentido, hemos decidido presentar la categorización que presentan dos de las principales revistas del ámbito español. También, con la finalidad de reflejar el mercado tradicional y el *online*, hemos optado por elegir una de cada soporte. En esta línea se han mantenido la mayoría de las propuestas clasificatorias de los géneros de videojuegos de autores como Diego Levis (2013, pp.168-179), Adriana Gil Juárez y Tere Vida Mombiola (2007, pp. 21-26) o James Newman (2004, pp. 11-13), por citar unas pocas.

Observamos pues que son ordenaciones muy similares, en las que pocos elementos se diferencian entre sí. Desde nuestra perspectiva entendemos que por motivos comerciales, este tipo de clasificaciones son adecuadas para una correcta organización de los géneros videolúdicos. Además, al igual que indicaba Newman, la prensa sirve como un claro espejo de la realidad en la que se inscribe y, de esta forma, los términos que las revistas especializadas usan como fórmula de identificación del tipo de juego que se intenta comercializar, serán los mismo que los usuarios del medio reconocerán como propios (Newman, 2004, pp. 11-13).

10.2.1. La clasificación de Pérez Latorre sobre dinámicas y entornos lúdicos.

Para un mayor conocimiento de las dinámicas lúdicas, el investigador Óliver Pérez Latorre, ha realizado una clasificación muy pertinente acerca de las dinámicas de juego y estructuras lúdicas, desde el punto de vista del lenguaje videolúdico, como una forma lingüística de construcción de reglas y entornos –que desde estas páginas apoyamos–. En su propuesta, Pérez Latorre incide en que la adscripción de un videojuego a un género delimita un marco de significación según las convenciones del propio medio. En este sentido, el autor propone que el término *gameplay* sería una dinámica derivada del sistema de juego, que a su vez depende del propio lenguaje del videojuego: la creación de reglas y entornos de juego (Pérez Latorre, 2012a, p. 54). Resultado de esto, tendríamos que esa

gameplay cambiaría y evolucionaría según el mundo de juego y las acciones que en él se pueden realizar.

Por otro lado, refiere a trabajos de investigadores del juego –en especial el de Caillois (Caillois en López Latorre 2011, pp. 133-134)–, en los que interpela a la propia teoría ludológica, con la que establece dos modelos de juego fundamentales: el juego *paideia*, que se caracterizaría por ser una actividad lúdica improvisada, espontánea y desordenada; y el juego *ludus*, cuyas formas referirían a un entorno gobernado por reglas, que fomenta la disciplina y el perfeccionamiento del jugador. Fruto de esta dinámica, Pérez Latorre establece una serie de estructuras genéricas que vienen determinadas por el enfrentamiento entre *ludus* y *paideia*, y que quedarían de la siguiente forma establecidas en dos géneros diferenciados: en primer lugar, los Sistemas de juego con reglas convencionalizadas contra Sistemas de juego con un corpus escaso de reglas; y en segundo lugar, una *Gameplay* de alta variabilidad contra sistemas de *gameplay* de baja variabilidad.

En consecuencia, el autor, indica que los géneros de juego se presentarían de la siguiente forma:

- Sistemas *paideia* de *gameplay* abierta.
- Sistemas *paideia* de *gameplay* rígida.
- Sistemas *ludus* de *gameplay* abierta.
- Sistemas *ludus* de *gameplay* rígida. (Pérez Latorre, 2011, pp. 134-135).

Al igual que presenta en el resto de su artículo, este tipo de mecánicas y dinámicas de juego, pueden observarse en muchos videojuegos y catalogaciones de los mismos, hibridándose entre sí. De esta manera, se comprueba que, para el correcto desarrollo de un videojuego, al menos en su faceta actual, deben combinarse las diferentes mecánicas lúdicas con los géneros –aunque siempre puede haber alguna dinámica que sobresalga sobre las demás con una finalidad definitoria–. Es una actividad creativa que, como todas las de

su clase, tiende a variar en su forma y puesta en escena, pero que remite a una serie de modelos que pueden detectarse, sin mucha dificultad, en cualquier videojuego que se observe (Pérez Latorre, 2011, p. 139-142).

10.2.2. Clasificación de los géneros videolúdicos.

Desde estas páginas, pensamos que, una clasificación de los géneros del videojuego debería poseer una estructura dual. Es decir, aquella donde la prensa especializada, la industria y el usuario conocen el significado general de la misma, podría unirse a otra que se centre en el análisis de los entornos o mecánicas de juego y sus *gameplay* derivadas –tal y como propone Pérez Latorre–. Además, en un proceso de convergencia formal genérica, cualquier clasificación provocaría que ciertos videojuegos quedaran fuera de la misma. Tratamos de presentar una organización cuya finalidad es la de observar las características más destacables de cada género, acompañadas de un acercamiento metodológico a las particularidades que posee su *gameplay*. Por último, también, queremos incidir en que, como muy bien argumentaba Newman, desde la llegada de la década de los 2000, la mejora de las capacidades técnicas de los procesadores informáticos y la salida al mercado de *Grand Theft Auto III*, los géneros de videojuegos tienen una tendencia natural a mezclarse unos entre otros y a aglutinar sus mecánicas más típicas con otras provenientes de otros géneros. Definir estas combinaciones, señalar las líneas difusas, y la influencia de una categoría sobre otra, serán los principales objetivos que vamos a plantear. En esta línea resaltamos las palabras de López Redondo a este respecto:

En cualquier caso, hemos de concluir que la inclusión de un videojuego dentro de un género no impide que sea catalogado, a su vez, dentro de un subgénero más específico. Esta especificación aportará más información sobre las características y la naturaleza de videojuego en cuestión. Pero podemos asegurar que son dos de los aspectos fundamentales que han de tenerse en cuenta a la hora de definir el género de un videojuego: por un lado, la temática y ambientación del

mismo; por otro, la mecánica o sistema de juego que ofrece. La segunda de estas características será la que, en mayor medida y en última instancia, determina el género del videojuego. (López Redondo, 2014, p. 61).

10.2.2.1. Videojuegos de Acción.

Cualquier videojuego contemporáneo –más desde la llegada de la programación en tres dimensiones– puede incluirse, de alguna u otra manera, bajo esta etiqueta. Es lógico, que en un medio cuya característica principal es la interactividad, cualquier avance en el entorno de juego se realiza a partir de la toma de decisiones y las acciones derivadas, motivo que nos lleva a lo difuso de su clasificación. Aún así, este término se ha convertido en una convención del propio medio, por lo que es conveniente presentarlo bajo esta etiqueta –también suele utilizarse como símil o equivalente del término *Arcade*–. De la misma forma, muchos videojuegos se han agrupado y etiquetado bajo este epígrafe. Estaríamos ante un género videolúdico donde lo que prima es la rapidez de acción y reacción a los estímulos que presenta la pantalla. Tradicionalmente, es una categoría que presenta una narración direccional, que no permite al usuario una gran libertad de acción. Su *gameplay* sería rígida. Dentro de esta etiqueta, tendríamos:

- ***Shoot'em up*** o juegos de disparo (también conocidos como *shooters*), cuya principal característica es la de disparar a un grupo de enemigos y poseer una perspectiva visual en primera persona. Ejemplos de este modelo serían: *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), *Doom* (id Software, 1993) o *Quake* (id Software, 1996);
- los videojuegos de ***Lucha***, cuya principal característica es la elección de un personaje con el que combatir contra una serie de contrincantes a través de un torneo. Las habilidades de los avatares simulan las disciplinas marciales de combate cuerpo a cuerpo. Poseen

un largo recorrido en el mercado -especialmente en Japón, donde se ha convertido en uno de los principales modelos para realizar adaptaciones de las principales series de manga o anime-. Ejemplos de este tipo de videojuegos son: *Street Fighter II: The World Warrior* (Capcom, 1991), *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992) o *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* (Spike, 2005);

- juegos de **Carreras**, que se caracterizan por la competición deportiva entre un coche controlado por el jugador y otros bajo el dominio de la IA u otros competidores con la única finalidad de ganar –aunque, en los últimos años, algunos de los videojuegos de estas características han ido adquiriendo una premisa narrativa-. Algunos de los ejemplos más característicos de este tipo de juegos son: *Need for Speed: Most Wanted* (EA Black Box, 2005), *Super Mario Kart* (Nintendo EAD, 1992) o *Grand Prix Legends* (Papyrus Design Group, 1998).

10.2.2.2. Videojuegos de Aventura.

Al igual que sucedía cuando hablábamos de los juegos de acción, este concepto también trae un problema derivado de su denominación. En un momento en el que las tramas narrativas poseen una importancia creciente, cualquier videojuego que desarrolle un relato también puede organizarse bajo este término. No obstante, en este sentido, nosotros usamos esta etiqueta para referirnos a aquellos videojuegos cuya dimensión principal es la de desarrollar una narración. Esto provoca que haya ciertos videojuegos que, si bien se engloban bajo esta premisa, posean ciertos elementos que los introduzcan, tangencialmente, en otras modalidades. Son juegos cuya dinámica de *gameplay* es rígida, con un entorno variable pero cuyas estructuras deben seguir una fórmula predeterminada. Aunque la *gameplay* sea rígida, pueden haberse programado para ofrecer varios finales distintos según las acciones del jugador. Son videojuegos

donde se estimulan los procesos reflexivos y de análisis del entorno. Dentro de esta categoría tendríamos:

- ***Aventuras conversacionales***, un tipo de videojuego cuya característica principal es el desarrollo de una aventura a basada en la selección de textos que conducen a un determinado final. Su fórmula se basa en una dependencia de la narrativa con respecto al apartado textual, convirtiendo la imagen en un mero soporte visual de los personajes con los que interactúa el jugador. Algunos ejemplos de este tipo de videojuego son: *Mystery House* (Online Systems, 1980), *The Maid's Story* (C's Ware, 1997) o *Vampire: Prelude* (Asmodée Digital, 2017);
- ***Aventuras gráficas***, tradicionalmente, un tipo de videojuego cuya función es la de explorar el escenario con la finalidad de ir disponiendo acciones para el correcto desarrollo de la narración. Suelen tener una estética que evoca al mundo del cómic o la animación. Su dinámica se asienta en la correcta combinación de elementos para poder avanzar en el entorno. Ejemplos de este modelo son: *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990), *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987) o *Runaway: A Road Adventure* (Pendulo Studios, 2001);
- ***Survival Horror***, es un tipo de juego que, si bien por su dinámica de disparos debería estar colocado en la sección de *shoot'em up*, su fijación por inducir al jugador a un entorno hostil y solitario busca incentivar las reacciones emotivas y psicológicas. Su principal característica es la de presentar un relato donde el protagonista se encuentra en un entorno hostil y de aspecto aterrador. Ejemplos de este tipo de juegos son: *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), *Resident Evil* (Capcom, 1996) o *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008).

10.2.2.3. Videojuegos Deportivos.

Como su nombre indica, se trata de aquellos videojuegos que evocan el mundo del deporte, ya sea por medio de la representación del entorno de juego o por la interpretación de un gestor del equipo. Su *gameplay* puede presentarse en dos modalidades, abierta o rígida, dependiendo de la modalidad a la que se juegue. Son un tipo de juegos que pueden estimular, según esta dualidad, o la rapidez de acción y la mejora de habilidades, o la reflexión y planificación previa. El entorno suele ser muy completo y elaborado, y no presenta un objetivo final más allá que el que el propio usuario establezca. En este género existen dos modalidades claramente diferenciadas –aunque, con el paso de los años:

- ***Videojuegos de deportes***, plasman la dinámica del deporte en el que se inspiran, con una correcta adaptación de sus reglas y una elaborada –sobre todo desde la llegada de la programación en tres dimensiones– representación de los entornos y jugadores, siendo algunos ejemplos: la serie *FIFA* (EA Sports, 1993-2017), *Kick Off* (Dino Dini, 1989) o la serie *NBA 2K* (Visual Concepts, 1999-2017);
- ***Managers deportivos***, son una versión del género deportivo en la que el usuario interpreta a un manager –un entrenador o un director deportivo– que controla todas las facetas de un equipo –contratos, alineaciones, gestión de la publicidad, *merchandising*, etc. –. Tiene un gran éxito en Internet, gracias a la proliferación de este tipo de juego en navegadores web. Dentro de esta modalidad tendríamos a obras como: *PC Fútbol* (Dinamic Multimedia, 1992), la serie *Football Manager* (Sports Interactive, 2004-2017) o *NHL Eastside Hockey Manager* (Sports Interactive, 2004).

10.2.2.4. Videojuegos de Estrategia.

Uno de los géneros más característicos de los videojuegos para ordenador personal. Su dinámica de juego se centra en la gestión de diversos recursos para poder ganar una competición. No obstante, muchos videojuegos cuya función es la de la simulación de entornos laborales o sociales recurren a algunas de las principales herramientas del juego de estrategia. De la misma forma que sucedía con los géneros de acción o aventura, el propio nombre en la actualidad provoca un problema terminológico, debido a que la complejidad de interacción en los entornos y videojuegos actuales. Presenta, tradicionalmente, una *gameplay* abierta, con grandes recursos para usar y explotar, aunque también existen cierto tipo de modalidades que muestran una clara direccionalidad, tendentes a una *gameplay* rígida. Son juegos que fomentan la reflexión, la planificación de acciones y la ejecución en un momento determinado, además de la interpretación y comprensión de un sistema. También pueden presentar una dimensión narrativa y educativa –muchos de los clásicos de este género se han basado en hechos históricos–, además de otra simplemente competitiva: muchos de los denominados *e-sports*, tan de moda últimamente, se basan en juegos de estrategia. Dentro de este género tendríamos:

- ***Estrategia en tiempo real***, juegos caracterizados por presentar un entorno donde existen diversos tipos de recursos que pueden ser explotados y utilizados para hacer avanzar una ciudad, civilización o raza extraterrestre, gestionar un ejército o estudiar mejoras que permitan al usuario vencer a un adversario. Las acciones se realizan en tiempo real –es decir, todas las acciones se desarrollan a la vez para todos los competidores, sean estos humanos o IA–. El juego termina cuando una de las condiciones de victoria se completan, normalmente la derrota del adversario ya sea por conquista, tiempo de control de una ciudad u objetivo, etc. Algunos de los videojuegos más conocidos de este grupo son: *Age of Empires* (Esemble Studios, 1997), *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998) o *Rise of Nations* (Big Huge Games, 2003);

- **Estrategia táctica**, es otra de las modalidades que pueden verse dentro de este género, que se caracteriza por el uso de un número reducido de personajes con una serie de habilidades o capacidades especiales que deben realizar una sucesión de misiones, con lo que se avanza en la narración. Su *gameplay* es abierta, pero desarrollada en un espacio físico limitado –que a su vez se ve limitado según los personajes y las habilidades que cada uno de ellos posee–. Ejemplos de este tipo de juego son: *Commandos: Behind Enemy Lines* (Pyro Studios, 1998), *Desperados: Wanted Dead or Alive* (Spellbound Entertainment, 2001) o *Robin Hood: The Legend of Sherwood* (Spellbound Entertainment, 2003);

- **Constructor de ciudades**, es una modalidad de juegos de estrategia que, tradicionalmente, se ha incluido en algunas clasificaciones como simulador social, no obstante, la forma de gestión de recursos, la planificación espacial, o el desarrollo urbano, lo incluiría en esta modalidad de juego. Como su nombre indica, se trata de un videojuego cuya finalidad es la de construir un ámbito urbano, al que se debe proporcionar de recursos alimentarios, sanitarios, civiles y militares, y hacer que prospere. Ejemplos de este tipo de juegos son: *SimCity* (Maxis, 1989), *Imperivm Civitas* (Haemimont Games, 2006) o *Tropico* (PopTop Software, 2001);

- **Simuladores de Dios**, un tipo de videojuegos donde el usuario interpreta a una figura “divina”, en dos sentidos: interpretando a la figura de un dios que dirige los destinos de sus fieles, o como una figura omnipresente que dirige la vida de una serie de personajes sin que estos le den un tratamiento divino. Se utiliza un sistema de recursos amplio y su *gameplay* es abierta. La correcta utilización de los personajes y objetos lleva a la consecución de los objetivos personales de cada uno, pero sin una intencionalidad clara. Ejemplos de estos videojuegos serían: *Los Sims* (Maxis, 2000), *Black & White*

(Lionhead Studios, 2001) o *Dungeon Keeper* (Bullfrog Productions, 1997);

- ***Adaptaciones de juegos de mesa o juegos de guerra:*** como muy bien indica su nombre, serían todas aquellas versiones de los tradicionales juegos de mesa o de guerra cuyo componente estratégico y reflexivo es su principal característica, como el ajedrez, las damas o el monopoly.

10.2.2.5. Videojuegos de Plataformas.

Uno de los géneros clásicos y más característicos. Su principal característica es la superación de una serie de fases: el personaje principal debe ir superando obstáculos o saltando entre plataformas de distintas alturas. Muchos de estos videojuegos presentan una *gameplay* rígida y direccional, sin permitir que, salvo derrota, se puedan volver a realizar las fases de juego. Son juegos cuya dinámica propicia la rapidez de acción y la mejora de las capacidades psicomotrices. No obstante, con el paso de los años, muchas de sus dinámicas de juego se han ido imbricando con lo que hemos indicado con anterioridad como los géneros de aventura y acción¹⁷⁷. En este sentido, hemos optado por incluir en esta categoría a cierto tipo de características que, si bien podrían estar en las dos que acabamos de comentar, por su confluencia de superación de fases y estructura, pensamos que aquí tendrían una mejor adecuación. Así, en este género, estarían:

- ***Plataformas***, el modelo clásico por antonomasia, cuya característica principal es la superación de una serie de fases a través de distintas plataformas que se van sucediendo. Es un modelo altamente direccional. En este conjunto estarían juegos tan conocidos como: *Super*

¹⁷⁷ Desde la mejora de los soportes informáticos, muchos de los juegos que, tradicionalmente, se sitúan bajo esta etiqueta han ampliado sus posibilidades de juego gracias a la adopción de mecánicas procedentes de otros géneros. Un ejemplo claro de esto sería la producción de los juegos de las empresas Nintendo o TT Games.

Mario Bros. (Nintendo R&D4, 1985), *Sonic the Hedgehog* (Sonic Team, 1991) o *Tomb Raider* (Core Design, 1996);

- ***Beat'em up***, también conocidos como “yo contra el barrio”. Son un tipo de videojuego donde el jugador debe combatir contra una serie de enemigos que le salen al encuentro hasta completar un escenario o fase. Además, este tipo de videojuegos presenta una serie de ciclos donde el jugador debe utilizar vehículos o plataformas móviles para avanzar por el entono. Algunos ejemplos de este modelo son: *Cadillacs and Dinosaurs* (Capcom, 1993), *Battletoads* (Rare, 1991) o *Double Dragon* (Technōs Japan, 1987).

10.2.2.6. Videojuegos de Rol.

Es uno de los principales géneros videolúdicos. Como su nombre indica, es un tipo de videojuegos donde el jugador interpreta el rol de un personaje que puede desarrollarse –tanto en sus habilidades como en personalidad–, y cuya aventura se presenta en forma de relato, donde el usuario toma decisiones que desencadenarán un determinado final. Alguna de sus características –como el mencionado desarrollo de habilidades– ha ido influyendo en otros modelos de juego. Evoca capacidades creativas, de exploración del espacio y conocimiento personal y del entorno. Su *gameplay* es abierta y dinámica, y se caracteriza por una gran libertad de acción –tanto en la creación de avatares como en el desarrollo del relato–. Muchos de estos videojuegos han sido adaptaciones de sus homólogos tradicionales, traduciendo de esta manera mundos de ciencia ficción o fantasía épica. En este género tendríamos:

- ***Juegos de rol occidentales***¹⁷⁸ –*Role-Playing Game* o *RPG* en inglés–, caracterizados por el desarrollo de

¹⁷⁸ Tradicionalmente se les ha denominado como juegos de rol, pero con la popularización del modelo del juego de rol japonés desde la década de 1990, en la prensa especializada se ha tendido a denominarlos como juegos de rol occidentales.

una narrativa a través de uno o más personajes que se encuentran en un mundo de ciencia ficción o fantasía en el que existe una gran libertad de acción. La alta capacidad de personalización del avatar –tanto en su aspecto como en sus habilidades– es una de las piezas centrales de este modelo. Lo mismo que sucede con el tipo de relatos arborescentes que puede desencadenar en una serie de finales diferentes según las decisiones del jugador. Algunos de los ejemplos más destacados son: *Fallout* (Interplay Productions, 1997), *Mass Effect* (Bioware, 2007) o *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999);

- ***Juegos de rol de acción*** –o *ARPG*–, son un tipo de videojuegos en los que, habiendo una posibilidad menor de personalización, su principal característica es la de enfrentarse a un gran número de enemigos en un mundo fantástico. La *gameplay* es abierta en cuanto a las posibilidades de desarrollo de habilidades, pero rígida en relación al mundo de juego: suele tener un final predeterminado y el jugador no incide en él. Se parecen mucho a otros tipos de juegos de acción que hemos visto, pero con mayor capacidad de personalización. Ejemplos de este tipo de juego son: *Dungeon Siege* (Gas Powered Games, 2002), *Diablo* (Blizzard North, 1996) o *Nox* (Westwood Studios, 2000);

- ***Juegos de rol japoneses*** –*Japanese Rol-Playing Game* o *JRPG*–, como su propio nombre indica, son juegos de rol desarrollados en el mercado nipón. Se han ido configurando como un modelo específico debido a su dinámica de juego y estética característica –muy ligada al mundo del manga y del anime–. Su *gameplay* es abierta, en el entorno y escenario, pero rígida en el tipo de personajes y habilidades –tendientes a especializar a cada personaje en un tipo de acción o pericia–. Algunos ejemplos de este modelo son: *The Legend of Zelda* (Nintendo R&D4, 1986),

Pokemon Red & Blue (Game Freak, 1996) o *Final Fantasy* (Square, 1987);

- ***Videojuegos de Rol Online*** –también conocidos como *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* o *MMORPG*–, son el principal modelo de videojuego en red de hoy en día. Son, en cuestiones fundamentales, idénticos a los modelos del videojuego de rol occidental, pero no poseen un desarrollo narrativo total, ya que su finalidad es la de participar en una comunidad digital en la que interpretar a un personaje que pueda personalizarse, a través de una *gameplay* abierta pero controlada en todo momento por los programadores. Ejemplos de este tipo son: *Eve Online* (CCP Games, 2003), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) o *Ultima Online* (Origin Systems, 1997).

10.2.2.7. Videojuegos de Simulación.

Son un tipo de juego que evoca o simula acciones propias del mundo real. Han ganado popularidad en los últimos años, gracias al avance de los periféricos de consolas y ordenadores personales. Su función principal es la de enseñar las capacidades, estructura y formas del tipo de función que evocan: ya sean conducciones de vehículos, profesiones concretas o actividades artísticas. Su *gameplay* puede variar entre rígida o abierta, dependiendo del tipo de videojuego en que se desarrolle y el medio o profesión que evoque. Su principal característica es la de amplificar el conocimiento y la exploración acerca del sistema en cuestión. Dentro de este grupo habría:

- ***Simuladores de pilotaje***, que se centran en la representación de un entorno de conducción de un vehículo –sea de vuelo, marítimo o terrestre–, pero que no suele poseer una opción competitiva. Son ejemplos de esto: *X-Plane* (Amateur Flight Simulation, 2017), *Infinity Flight*

(Flying Development Studio LLC, 2011) o *Apache* (Digital Integration, 1995);

- ***Simuladores de actividades artísticas***, que son un tipo de videojuegos cuya finalidad es, por medio de un periférico, representar una serie de actividades artísticas y/o creativas. Dentro de este tipo de juegos se podrían incluir muchos de aquellos cuya catalogación podría ser la de Educativos, teniendo ejemplos como: *Guitar Hero* (Harmonix, 2005), *Art Academy* (Headstrong Games & Nintendo SPD, 2009) o *Beatmania* (Konami G.M.D., 1997);

- ***Simuladores deportivos***, cuya principal característica es la de representar en la pantalla las acciones que los usuarios hacen delante del periférico. No son “juegos deportivos” debido a la supresión de la actividad competitiva y al convertir el movimiento físico en parte de la diversión¹⁷⁹-. Son un tipo de videojuegos cuya finalidad es la de incentivar una vida sana y activa, además de un tipo de entretenimiento social y físico. Siendo ejemplos de ello: *Wii Sports* (Nintendo EAD, 2006), *Wii Fit* (Nintendo EAD Group No. 5, 2007) o *Yourself! Fitness* (Responddesign, 2004);

- ***Simuladores profesionales***, cuya etiqueta es la de reproducir las actividades de una determinada profesión –de forma más o menos elaborada, con mejores o peores opciones–, con la intención de simular las presiones, experiencias y dificultades de dicha labor profesional. Algunas de las dinámicas que presentan estos juegos se

¹⁷⁹ En realidad, y desde nuestra perspectiva, esto es una paradoja, ya que se considera que un juego deportivo sería aquel cuya actividad se realiza sentado delante de una pantalla y sin actividad física; mientras que un juego que requiere la actividad del usuario, que se asienta en los movimientos que realiza y fomenta una diversión activa y deportiva, se considera un simulador. Pero lo mantenemos bajo esta etiqueta por las propias convenciones formales de la industria.

podrían enmarcar en categorías como la estrategia, pero hemos optado por ponerlos en este lugar por la intención evocativa de una profesión concreta. Ejemplos de ello son: *Diner Dash* (Gamelab, 2004), *The Movies* (Lionhead Studios, 2005) o *Trauma Center: Under the Knife* (Atlus, 2005).

10.2.2.8. Juegos de Mundo Abierto.

Una categoría tardía con respecto a la mayoría de los demás géneros de videojuego. Por juego de mundo abierto se reconoce a aquellos videojuegos que poseen una *gameplay* totalmente abierta. Normalmente, se asocia con el término *sandbox*¹⁸⁰ aunque se refiera a estructuras lúdicas que pueden tener o no una narración implícita. Estamos ante una propuesta que se ha convertido en uno de los principales modelos de juego desde el año 2001 –por no decir el más importante–, momento en el que este género nace con la salida al mercado de *Grand Theft Auto III* (López Redondo, 2014, p. 58)¹⁸¹. El *sandbox* o juego de acción libre, sitúa al usuario en un entorno urbano –o territorio de juego– en el que puede realizar gran multitud de acciones, posee una *gameplay* abierta, unos procesos de carga mínimos o inexistentes¹⁸², una gran multitud de dinámicas lúdicas

¹⁸⁰ El término *sandbox* significaría, directamente, caja de arena. En el caso de la producción de la compañía Rockstar Games, tendríamos a toda la serie *Grand Theft Auto* (al menos desde su tercera parte), el *Red Dead Redemption* y el *Bully*. No obstante, otras IPs, como *L.A. Noire* o *The Warriors*, presentan, en mayor o menor medida, partes de este género.

¹⁸¹ El modelo de juego del *sandbox* se ha convertido en norma para una gran cantidad de juegos de toda índole. Desde la aparición del *GTA III*, y como hemos indicado, muchos juegos y series han copiado su modelo para presentar juegos de ciencia ficción con ambientación histórica (*Assassin's Creed*), historias del crimen organizado en las ciudades norteamericanas (*Mafia*) o adaptaciones de mundos desarrollados en el cine o el cómic (*Batman: Arkham City*). Este tipo ha influenciado al mundo de los videojuegos de rol, ya que ha permitido que los mismos hayan creado entornos de juego más elaborados que se han unido a los, ya de por sí, complejos mundos de fantasía y ciencia ficción que existen en el citado género (*Fallout* o *The Elder Scrolls*).

¹⁸² A diferencia de otros videojuegos, este tipo de juego presenta casi todo el escenario – algunas veces habría que realizar alguna acción o misión para desbloquear la entrada a ciertos espacios– abierto desde el inicio. Tradicionalmente, los videojuegos se caracterizan por la

diferentes y una narrativa a modo de misiones –en la que el usuario elige cuando realizarlas y en el orden que quiera– (Prada Díaz, 2009, p. 249).

Como hemos indicado con anterioridad, esta clasificación es, meramente, orientativa, sin ánimo de ofrecer una organización definitiva o absoluta. Siguiendo esta línea, es evidente que con el avance tecnológico y del propio medio, los géneros han de ir modificándose, ampliándose o superándose. En este sentido, es natural que en un futuro surjan nuevos modelos. Además, una catalogación como esta, nunca tendrá el consenso necesario debido a las migraciones que tradicionalmente se realizan de un género a otro –por no decir aquellas *intermediales* y de carácter narrativo, que acaban modificando ciertas dinámicas lúdicas–. Por otro lado, en los últimos años, han ido apareciendo una serie de convergencias o hibridaciones intragéneros que han dado como resultado nuevas propuestas y modelos de juego de gran éxito. De esta manera, y reafirmando esta última cuestión, la clasificación que se realice deberá estar en constante revisión y amplificación, para así tener una correcta comprensión de las mecánicas lúdicas y las tipologías que ofrece un medio como este.

superación de niveles independientes que deben superarse para avanzar en la aventura o narración. Por ello, que la carga de escenarios sea inexistente o muy escasa es muy importante, debido a que todas las acciones del jugador y la narración se realizará en este entorno lúdico, sin periodos de carga o cambio de escenario. A nivel de recursos informáticos, esto provoca que el procesador debe mover todo el entorno y la apariencia visual del mismo, por lo cual el procesamiento de datos debe ser constante.

XI. Hibridación y convergencia en el videojuego contemporáneo: la innovación en los géneros de Rockstar Games.

Hemos incidido en que una de las principales facetas de innovación en las mecánicas de juego ha sido por medio de un proceso de *hibridación* entre los géneros. Podemos interpretar de dos modos este tipo de innovación: o bien significan el nacimiento de un nuevo género; o bien podría incluirse en uno o más géneros. Un fenómeno que deviene por dos motivos fundamentales: en primer lugar, por una propuesta innovadora que convierta al producto en algo único en un mercado tendente a la sobreexplotación; en segundo lugar, por las capacidades que los nuevos soportes informáticos poseen –ya sean computadoras, consolas o dispositivos móviles–, que permiten presentar obras cuyas mecánicas –y también procesos *intermediales*– pueden ser mucho más elaboradas y complejas. Esta última cuestión ha sido fundamental desde el nacimiento del medio, algo que investigadores como Marina Montes Pérez han registrado con claridad: «Desde la invención de primer videojuego hasta hoy, la técnica, dificultad y soportes han cambiado propiciando una hibridación entre géneros» (Montes Pérez, 2010, p. 253). Una cuestión que ha sido planteada en los mismos términos por Óliver Pérez Latorre, cuando incide en la existencia de «múltiples hibridaciones de género que se han producido y se siguen produciendo en el videojuego contemporáneo» (Pérez Latorre, 2011, p. 143). También Diego Levis se ha parado a analizar este proceso de convergencia, además de incidir en la dificultad de establecer una clasificación coherente con la llegada de estos productos con mecánicas heterogéneas:

Como el resto de los medios de expresión, los videojuegos también pueden ser divididos en géneros, cada uno de los cuales con sus propias características. Esto no impide que, al igual que en el cine o la literatura, sea habitual la proliferación de productos híbridos en los que se mezclan ingredientes provenientes de géneros diferentes. Sin duda esto dificulta notablemente el intento de realizar una clasificación exhaustiva y precisa de los videojuegos. En más de una ocasión dos géneros diferentes comparten características comunes, lo que a veces puede dar pie a confusiones. (Levis, 2013, p. 168).

Estos procesos hibridadores han provocado que las compañías desarrolladoras hayan investigado minuciosamente el funcionamiento de los géneros videolúdicos, provocando una importante fuente de innovación en cuanto a las mecánicas. Empresas como Rockstar Games, presentan unos modelos lúdicos heterogéneos, fruto de la introducción y convergencia de tecnologías de distintos géneros en otro distinto. A causa de ello surge un modelo de *hibridación* que fomenta la creatividad de los desarrolladores del producto, además de ampliar las posibilidades de actuación del usuario dentro del propio juego. Un proceso que fue especialmente intenso en la producción de Rockstar Games. En las siguientes páginas vamos a detenernos en las que consideramos son las principales innovaciones realizadas por Rockstar Games en cuanto a mecánicas de juego. Una serie de novedades que surgen fruto de un concienzudo conocimiento de los géneros de y de sus posibilidades expresivas.

11.1. ROCKSTAR GAMES, INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN E HIBRIDACIÓN EN LAS MECÁNICAS VIDEOLÚDICAS.

Visto esto, ¿cómo se realiza dicha *hibridación* en los juegos de la compañía Rockstar Games? ¿Cómo convergen dinámicas y mecánicas lúdicas en nuevas fórmulas de juego? ¿Qué se innova con ellas? ¿Cuál es su función? Estas son preguntas de difícil respuesta, ya que es un proceso complejo de definir. No obstante, nuestra investigación se

centra en el análisis del corpus videolúdico de la compañía, y de sus principales innovaciones en la presentación de esa hibridación de mecánicas de juego. La compañía es uno de los principales innovadores en el mundo de los juegos electrónicos, especialmente, desde la llegada del siglo XXI¹⁸³. Ya hemos indicado las principales razones de su impacto cultural y mediático, también hemos observado su uso de la *intermedialidad* como fórmula de enriquecimiento artístico y simbólico, pero, ahora, nos centraremos en comprobar como dicha innovación se asienta en la *hibridación*, al menos, en aquellos videojuegos de la compañía donde se puede detectar, con claridad, estos procesos de hibridación entre mecánicas lúdicas. Para ello, hemos realizado un profundo trabajo de análisis de los videojuegos desde la experiencia real, inmersiva y la práctica de las mecánicas de juego de los juegos de Rockstar Games, comparándolas con los cánones del medio y remarcando las que, consideramos, son las principales innovaciones que esta compañía ha realizado dentro de esos géneros.

11.1.1. El género *sandbox*.

Sin lugar a dudas, la dinámica de juego presente en el *sandbox* es la principal innovación en mecánicas lúdicas que Rockstar Games ha realizado. Es la punta de lanza de la mayoría de innovaciones, al menos en el apartado de juego, que Rockstar propone, un entorno de juego donde la mayoría de las acciones lúdicas de otros géneros pueden mostrarse en él. En este sentido, es donde la *hibridación* y la convergencia tienen su principal protagonismo. Cuando hablamos de *sandbox*, estamos refiriéndonos a un entorno de juego enorme, que permite al jugador moverse por él y que no depende de un desarrollo narrativo como finalidad última. Es el juego de juegos, un catalizador de la mayoría de mecánicas lúdicas existentes –y no ya solo del videojuego–. Un *sandbox*, al menos tal y como lo presenta Rockstar Games, aparte de esa libertad total y escenario enorme, muestra toda

¹⁸³ Tal y como afirman investigadores como Isaac López Redondo cuando abordan el impacto que las producciones de Rockstar han tenido en la industria del videojuego desde la salida al mercado de *Grand Theft Auto III* en el año 2001 (López Redondo, 2014, p. 58).

una serie de acciones que podrían situarse en cualquiera de las categorías que anteriormente hemos indicado que existen en el medio. Un modelo lúdico que cambió el panorama del diseño de videojuegos desde la aparición del *Grand Theft Auto III* en el año 2001 (Jenkins, 2009, pp. 239-240). Por un lado tendríamos la posibilidad de participar en un juego de disparos o de lucha, ya que la narración nos inscribe en un mundo donde ese tipo de acciones, a veces, son la única solución de los conflictos, ya sea en la ciudad contemporánea, una institución académica, Los Ángeles en 1947, o el “salvaje” Oeste norteamericano, peleas cuerpo a cuerpo, combates con armas de fuego o arrojadizas. Son un tipo de acciones que, según la misión que se realice, pueden –y deben– ejecutarse, llevando de esta forma al *sandbox* al territorio de los juegos de acción.



Lám. 41. Escena pre-combate en *Grand Theft Auto: San Andreas*. Captura por autor.

Por otro lado, también existe la posibilidad de usar vehículos y medios de transporte, introduciendo al jugador en un juego de carreras o de simulador. Al contar con la presencia de un entorno abierto en el espacio, libremente transitable (en el que existen medios de transporte), permite que el avatar pueda usarlos como fórmula para desplazarse por él. De esta forma: coches, motocicletas, aviones, trenes, bicicletas, submarinos, helicópteros, barcos, lanchas motoras, karts, diligencias o caballos, son utilizados para desplazarse por el espacio y, por ello, aprender el uso de esos sistemas de transporte –de hecho, en muchos de los *sandbox* de la compañía existen una especie

de escuelas que enseñan todas las acciones que con dicho medio de transporte se pueden realizar¹⁸⁴-. Con ello, tenemos un reflejo de los juegos de simulador dentro del *sandbox*.



Lám. 42. Escuela de vuelo en *Grand Theft Auto: San Andreas*. Captura por autor.

La inclusión de vehículos también introduce la posibilidad de competiciones de carreras –ya sea por medio de la realización de un recorrido con un vehículo, o por medio de una competición contra otros controlados por la IA-. El objetivo final sería conseguir la victoria, ya sea por acumulación de puntos o por posición –algo que depende del tipo de competición-. Además, se nos ofrecen dos modalidades diferentes de presentación de este desafío: una, en la que la carrera se realiza en un estadio o circuito cerrado; y otra, en la que el recorrido se desarrolla a través de la propia urbe, imitando las carreras que el cine ha inmortalizado.

También aparecen simuladores profesionales. Desde la aparición del *Grand Theft Auto: Vice City* en el año 2002, se introdujo en el *sandbox* la posibilidad de gestionar negocios. Este tipo de juego, como ya hemos indicado, nos pone en el control de una serie de pequeños

¹⁸⁴ Queremos reflejar la importancia que el *tutorial* tiene como método de aprendizaje de estas dinámicas. En todo videojuego contemporáneo, la figura de un *tutorial*, aparece. Es un método que los programadores presentan con la finalidad de que el jugador conozca las mecánicas básicas del juego. En todos los *sandboxes* de Rockstar Games, en las primeras misiones se enseña la forma correcta de conducir vehículos terrestres.

negocios o empresas, en las que debemos realizar una labor de gestión, con la finalidad de adquirir beneficios económicos. Si, en el juego mencionado este tipo de juego se estructuraba con la realización de misiones parecidas a las que se debían cumplir para el avance del relato, en las propuestas más recientes se han ido acercando a modelos más realistas: conseguir suministros para el abastecimiento de un local hostelero o convertirse en transportista de paquetería aérea.



Lám. 43. Misión de paramédico en *Grand Theft Auto III*. Captura por autor.

Esta última cuestión nos lleva a otro tipo de simulador profesional que se imbrica en el género de carreras. Este tiene como objetivo la simulación del trabajo de cuerpos de asistencia, sanitarios o de seguridad. En este sentido, desde el *Grand Theft Auto III* (2001) hasta la actualidad, la mayoría de los videojuegos *sandbox* de Rockstar Games, presentan la posibilidad de interpretar las acciones y actividades de policías, taxistas, paramédicos, repartidores o bomberos, por citar solo algunos (Jenkins, 2009, pp. 246-247). De esta forma, el jugador realiza una serie de actividades cuya finalidad es meterse en la piel de una de estas labores profesionales, y que no conllevan el desarrollo de un relato. El avatar ejerce de taxista, por poner un ejemplo, y debe llevar pasajeros de un lugar a otro para cobrar una minuta; o bien, se ocupa de manejar una ambulancia como paramédico, por lo que debe recoger a pacientes por la urbe y dejarlos en el hospital más cercano; o, también, el jugador realiza el reparto de periódicos por un barrio residencial; etc. Es la ejemplificación de un tipo de actividad profesional, que se refleja con veracidad en un

sistema de juego que permite al usuario comprender formas, estructuras o actividades variadas.

El género deportivo también se representa en el mundo del *sandbox*. Se trata del reflejo de la propia actividad por medio de la acción del avatar. Más allá de correr y saltar –dos actividades que en todo *sandbox*, al menos en los de Rockstar, siempre pueden realizarse– o montar en bicicleta, este modelo de juego también ha permitido la presencia de actividades deportivas. De esta forma, tendríamos la aparición del tenis o del golf, por ejemplo, como deportes practicables. Sería una actividad deportiva que no representa una competición al uso y que refleja con veracidad estos deportes. Por otro lado, tendríamos igualmente competiciones deportivas como el triatlón o el balón prisionero, cuya finalidad sería conseguir la victoria en un desafío contra otros personajes controlados por la IA. Al igual que sucedía con la práctica de deportes como actividad de ocio, estas competiciones deportivas se representan con veracidad, por medio de sus reglas y estructuras competitivas. Para finalizar esta parte, también hay que resaltar la realista plasmación de gimnasios y edificios de entrenamiento, donde el avatar puede ejercitarse y mejorar sus capacidades físicas por medio de pesas, bicicletas estáticas o cintas andadoras.



Lám. 44. Partido de tenis en *Grand Theft Auto V*. Captura por autor.

La representación de juegos tradicionales, también está presente. Los bolos, los dardos, el air hockey, o el billar, son actividades en grupo que, con otros personajes, pueden realizarse en el *sandbox*. Es la constatación de que, al igual que sucedía en el género de las

adaptaciones videolúdicas de juegos tradicionales, también pueden integrarse en un entorno como el que estamos hablando.



Lám. 45. Partida de dardos en *Grand Theft Auto V*. Captura por autor.

Cuando hablamos de la imagen urbana como campo de juegos *intermedial* en la parte IV de esta investigación, y nos referimos a la introducción de un metalenguaje a través del videojuego *Bully*, incidimos en la representación del medio artístico en el medio videolúdico. Esta es otra forma de simulador que también se encuentra presente en el *sandbox*: la representación de forma veraz de un simulador artístico —en el caso del *Bully* hablaríamos de la música o la fotografía, mientras que en *Grand Theft Auto: San Andreas* o *Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony*, lo estaríamos haciendo de la danza y el baile— que refiere el medio evocado. En este sentido, la presencia del soporte artístico en la producción de Rockstar Games, tendría una perspectiva dual: por un lado, remite a un proceso de *intermedialidad* que introduce con fidelidad un medio dentro de otro distinto; por otro, tendríamos la ejecución, según las formas de la industria, de unas mecánicas lúdicas de simulador artístico que se inscribe en otro tipo de juego. Se transforma, así, al *sandbox*, en ese contenedor catalizador de videojuegos, y de sus características de juego.

Pero esta catalización de videojuegos en un único género es fruto de la convergencia de dinámicas lúdicas, que permiten el nacimiento del *sandbox* (López Redondo, 2014, p. 186-187). Hemos observado como el género deportivo, los simuladores de vehículos, las carreras, los simuladores profesionales, los juegos de disparo y de lucha, o los

simuladores artísticos, se encuentran inscritos en este modelo lúdico. Pero la aventura también puede observarse, al menos en la premisa de que haya una narración para que ésta pueda existir. El *sandbox* es un juego cuyo relato se puede desarrollar al realizar diversas misiones, unos *quest* –en su terminología anglófona– en los que el jugador elige el momento de realizarlos y el orden. Con ello, la dimensión del relato y el desarrollo de una aventura aparecen como otros elementos a tener en cuenta en este complejo corpus.

Lo cierto es que el estilo de juego que ofrecía *GTA* contagió a otras compañías, que se lanzaron al diseño de juegos de dinámica similar. Es el caso de la compañía británica Team SOHO y *The Getaway*, un título ambientado en Londres con estética de película de *gangsters*; o *True Crime*, diseñado por Activision, cuya acción sucedía en la ciudad de Los Ángeles. Más ejemplos de juegos de esta misma línea fueron *Mafia*, que transcurría durante los años treinta y *Simpsons Hit & Run*, protagonizado por los personajes de la popular serie de televisión. (López Redondo, 2014, p. 187).

Pero, ¿qué hay del rol y del desarrollo de personajes? A día de hoy, es, quizás, el único gran modelo de videojuegos que todavía no se ha mostrado completamente, en el género *sandbox*. No obstante, ciertas cuestiones formales sí se ha integrado en los juegos de Rockstar Games. Con la aparición en 2004 de *Grand Theft Auto: San Andreas*, por vez primera, el protagonista posee una serie de habilidades que se mejorarán con la práctica y que, posteriormente, desbloquearán otras con las que poder practicar. Es una mecánica que recuerda a la de *los juegos de rol de acción*, pues se centra en capacidades armamentísticas y de control de vehículos. Pero también hay espacio para una incipiente libertad de decisiones en las últimas propuestas que la compañía ha elaborado sobre esta mecánica de juego. Desde el *Grand Theft Auto IV* (2008), aparece la posibilidad de que el avatar, en ciertos momentos, pueda tener la capacidad de decidir entre dos o más acciones. De esta manera, el usuario se encuentra en una posición en la que decide el destino de ciertos

personajes: vive o muere, recibe ayuda o no. Esta nueva dinámica ha provocado que en el relato exista un momento, cerca del final, en el que el jugador tiene que tomar una decisión (moral o profesional), que provocará la existencia de desenlaces distintos. Esta decisión se presentaría, en forma de dos o tres opciones, provocando que relato y mundo de juego se transformen a causa de ella¹⁸⁵. Así, la capacidad de decisión y elección típica de los videojuegos de rol, también, se transmiten al género *sandbox*.



Lám. 46. Decisión del jugador sobre ejecutar o no a un enemigo en *Grand Theft Auto IV*. Captura por autor.

Para finalizar, debemos explicar una de sus características fundamentales: la de que, una vez finalizado el relato, el usuario puede seguir jugando. Es una dinámica lúdica, que rompe con la tradición del medio, al menos en cuanto a obras narrativas se refiere. En este sentido, la compañía, presenta un cómputo de acciones que denomina el 100%. Una etiqueta cuya finalidad reflejaría la propia complejidad del género. Para completar dicho porcentaje, uno debería haber disfrutado y completado el relato ofrecido pero, además, también haber ejercido de paramédico o taxista, jugado al tenis o poseído un negocio. Es la constatación del propio lenguaje

¹⁸⁵ En este sentido, en el *GTA V* aparecen muchas misiones que se centran en la realización de atracos cada vez más elaborados. Para cada uno de ellos se presentarán dos modalidades de juegos: una, que se asiente en un acercamiento no violento o silencioso; y otra, en donde se optaría por una modalidad más expeditiva y espectacular. Además, en esta entrega, también aparece por vez primera, un modo *online* y permanente que permite a cualquier jugador crear su propio personaje y participar en el mundo de juego.

videolúdico y la comprensión del mismo, una reflexión a modo de género de juego, que incide en que el videojuego se estructura como un medio de creación de estados, reglas y entornos lúdicos, y no solo poseedor de una dimensión narrativa.

El género *sandbox*, es un ejemplo del proceso de hibridación, convergencia e innovación del videojuego como soporte, convirtiéndose en un catalizador de la mayoría de mecánicas de juego en un entorno donde coexisten en equilibrio. Un modelo lúdico en constante evolución y que se imbrica, con facilidad, con cualquier relato o construcción ficticia, además de ser permeable a características de otros géneros con el fin de enriquecer su propia estructura, y que ha influido al medio de forma mayoritaria desde que apareció por medio de *GTA III* en el año 2001 (López Redondo, 2014, p. 188; Sebastián Morillas & Muñoz Sastre, 2010, pp. 239-240).

11.1.2. Hibridación e innovación en la aventura gráfica.

Ya hemos observado que la aventura gráfica es un tipo de juego cuya finalidad es presentar una narración en la que se avanza por medio de la interacción con un entorno complejo, donde hay que descubrir los objetos necesarios para poder avanzar. La compañía Rockstar Games, por medio de Team Bondi, se ha acercado a este modelo de juego de forma heterodoxa, con la aparición de *L.A. Noire* (2011). Este juego, del que ya hemos hablado cuando analizamos su condición *intermedial*, es una propuesta muy interesante de aplicación de temáticas y formas de la aventura gráfica a otros entornos lúdicos. Se produce una *hibridación* de tres principios o elementos básicos procedentes de otros géneros: un entorno espacial donde prima la libertad de acción, una mecánica de combate que deriva del género de acción, y una investigación de la escena criminal que evoca a las mecánicas de la aventura gráfica.

En este juego no estaríamos hablando de una aventura gráfica al uso, ya que presenta también elementos de *sandbox* y del género de acción, que convergen en un relato negro por medio de una dinámica

lúdica que se asienta en el estudio del espacio e interfaz. De esta manera, tendríamos una *gameplay* abierta en el entorno, pero rígida en la estructura del relato. El escenario de juego en que se inscribe, sería la ciudad de Los Ángeles en el año 1947 y el jugador interpretaría al policía Cole Phelps, cuya función es la de resolver diversos casos criminales.

El entorno de juego se presenta libre y permite moverse con total libertad por el mismo, fiel al modelo *sandbox*, pero siempre con un caso criminal –es decir, con un avance narrativo– como excusa para poder desplazarse por el vasto mapa que se ofrece. Así, tenemos un tipo de juego que, si bien permite al jugador libertad para transitar por el entorno, no deja que sea el usuario quien establezca la forma del relato o cuando iniciarlo. Las características del *sandbox* más reconocibles que existen en *L.A. Noire* serían: los simuladores de vehículos, en este caso terrestres; la libertad de movimiento por el entorno de juego; las secuencias de disparos o combates cuerpo a cuerpo; o las persecuciones a pie –que serían como el género de las carreras, pero en este caso siguiendo alguien–.



Lám. 47. Mundo abierto en *L.A. Noire*. Captura por autor.

Por otro lado, existen una serie de misiones que identifican al videojuego, dentro de las dinámicas lúdicas del género de acción. Son submisiones que avisan al avatar de actos criminales que, si quiere, puede ir a subsanar. Estas se activan cuando el usuario conduce un vehículo para ir a una escena de crimen o pasear por la ciudad, marcando en el mapa una nueva localización donde se está desarrollando esa acción. Pero, una vez allí, la estructura de juego

cambia, para transformarse en un juego de acción en el que la solución al conflicto es abatir a los delincuentes, someterlos en una lucha física o perseguirlos. Como hemos indicado, sería la constatación de la existencia de una dinámica de juego de acción dentro de las mecánicas de *L.A. Noire*.



Lám. 48. Escenas de combate en *L.A. Noire*. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>.

Pero, si hay algún ejemplo de un tipo de juego dominante en esta propuesta lúdica es, sin duda, la aventura gráfica. Este juego se basa en el análisis de un entorno de juego que simula una escena criminal. Para ello, el jugador debe llegar al lugar del crimen, y analizarlo con el fin de encontrar pistas o localizar indicios de culpabilidad en los espectadores o testigos. En este sentido, la mayoría de las aventuras gráficas se asientan en la correcta observación del escenario y la sucesión de actividades y acciones en un orden establecido. El juego policial que nos presentan, sigue estas premisas para el análisis de la escena. El jugador debe revisar el entorno, parándose en aquellos objetos que pueda recoger o interactuar con ellos. El escenario es una parte fundamental de la mecánica de las aventuras gráficas. Como nos indica Marina Montes Pérez:

Las descripciones (en este caso visuales) del escenario deben dar lugar a una interacción completa, propiciando la libertad del personaje-jugador por el entorno. Solo así se conseguirá una total integración del usuario en la historia que pretende narrar. De nada sirve recrear un gran bosque lleno de bifurcaciones y realismo si se da al personaje un solo camino por donde transitar. (Montés Pérez, 2010, p. 256).

La capacidad del avatar cuando estudia el escenario criminal sería un ejemplo de *hibridación* entre el modelo de mundo abierto y la aventura gráfica. Este sería un entorno que permite un movimiento libre por el mismo, en donde el jugador podrá detenerse ante ciertos objetos, muebles o libros, con la posibilidad de interactuar con ellos y encontrar pistas. Y es aquí donde se observa esa relación formal con la aventura gráfica: el jugador debe descubrir esas pistas, examinar los cuerpos, revolver en muebles o bolsillos, etc., con el único fin de adquirir aquellos objetos o elementos que le permitan resolver su caso y avanzar en la narración. Esta es una cuestión que se refleja en la propia dinámica ludo-narrativa, ya que una vez que se haya observado y analizado el escenario, el jugador debe investigar a los sospechosos y a los testigos. La mecánica de juego, en este sentido, es la de elegir una pregunta y observar las expresiones faciales del interrogado. Una indagación cuya finalidad es estudiar el rostro de esa persona para descubrir el significado del mismo y poder, así, avanzar en el relato. Esta premisa también nos lleva a los modelos del precedente de la aventura gráfica: las aventuras conversacionales:

La aventura gráfica procede directamente de las primeras aventuras conversacionales (o aventuras textuales, como también se conocen), que no eran más que adaptaciones de aquellas famosas novelas en las que el lector escogía el camino a seguir, encontrando así un final u otro. Solo que en el caso de la aventura, el final estaba predefinido de antemano y más que llegar a un final, el jugador debe hallar la manera de “construir” ese camino a través de la interacción con los elementos. (Montés Pérez, 2010, pp. 253-254).

En este sentido, la hibridación de géneros en *L.A. Noire*, donde la aventura gráfica es la piedra angular del avance narrativo, se muestra claramente. Esta obra se construye como un videojuego que se vale de un género como herramienta elaboradora de un relato. Pero es una narración que debe ser reconstruida por medio del análisis de un entorno de juego, cuya finalidad no es otra que la de encontrar unos elementos con los que interactuar, y que sirvan de base para esa

reelaboración de los hechos. Además esta dinámica, típica de la aventura gráfica, en la que si no se realizan las acciones en un orden preestablecido no permitirá el avance del relato, también se muestra presente en el videojuego. Esto es debido a que, si el usuario no encuentra todas las pistas en el escenario, o falla al interpretar los gestos y expresiones humanas, el caso puede acabar con la acusación de un falso culpable o, simplemente, significando el fracaso ante el enigma propuesto.



Lám. 49. Interrogatorio en *L.A. Noire*. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>.

Por todo ello, la *hibridación* entre géneros se presenta en *L.A. Noire* gracias a un entorno libre y donde uno puede realizar acciones de combate y persecuciones, que se une a las dinámicas de la aventura. El único avance narrativo se puede desarrollar por medio de una aventura gráfica –o al menos por sus formas características–. Además, la adecuación de ésta con un relato policíaco, permite una comprensión más clara del mismo y de los procesos de la policía. La innovación de inscribir el juego en un entorno *sandbox* reafirma la sensación de que, el crimen puede darse en cualquier lugar, y realiza un contraste entre ese enorme escenario transitable libremente con el espacio reducido y direccional de la investigación de la escena criminal. Un contrapunto que aumenta la intensidad del juego y del relato. *L.A. Noire*, se convierte, así, en uno de los mejores ejemplos de la hibridación lúdica entre una *gameplay* abierta y rígida, que varía entre ambas opciones según sea necesaria para la construcción de un

relato y, como hemos visto, es la piedra angular del género principal en el que se inscribe: la aventura gráfica¹⁸⁶.

11.1.3. Yo contra el barrio: *The Warriors* y el *beat'em up*.

El *beat'em up* es uno de los géneros más conocidos de las décadas de 1980 y 1990. Es un modelo de juego popularizado por las consolas y las máquinas recreativas. Es una dinámica lúdica que, bajo una leve excusa argumental, presenta un entorno de juego estructurado por niveles, en el que el jugador debe eliminar a un grupo de adversarios que intentan detener su avance. Siendo un género con una gran popularidad¹⁸⁷, con la llegada de soportes informáticos más potentes y una imagen en tres dimensiones, también ha integrado estructuras y formas de otros géneros. Uno de los mejores ejemplos de esta hibridación es *The Warriors* (2005), de la compañía Rockstar Games.

The Warriors, como ya indicamos con anterioridad, forma parte de una experiencia *transmedial* desarrollada en base al filme homónimo de 1979 dirigido por Walter Hill, y sitúa al jugador en la piel de un grupo de delincuentes juveniles que viven en la ciudad de Nueva York y luchan contra otras pandillas. El género elegido para realizar dicho videojuego se inscribiría en el *beat'em up*, al que se añaden elementos de *sandbox*, del género deportivo, de los juegos de lucha o de los simuladores artísticos.

¹⁸⁶ En este punto, debemos aclarar una cuestión ludológica que presenta el propio videojuego, la no posibilidad de continuar la actividad de juego, una vez terminado el relato. Por este motivo, incluimos el corpus central de este videojuego dentro del género de la aventura gráfica, ya que la finalidad de este juego es la de reconstruir un relato a partir de la investigación de unas escenas criminales. Pero, nunca, la de jugar con libre albedrío, más allá de ir de un lugar a otro, o recopilar ciertos objetos ocultos, que lo alejaría de dinámicas como las del *sandbox*. Por último, la no posibilidad de continuar jugando una vez terminada la narración, hace que tienda más hacia la aventura gráfica y no hacia el juego de mundo abierto.

¹⁸⁷ Algunos de los clásicos de este modelo de mecánica lúdica serían *Double Dragon* (Technōs, 1987), *Battletoads* (Rare, 1991), *Kung-Fu Master* (Irem, 1984), *Renegade* (Technōs, 1986), *Final Fight* (Capcom, 1989), *Streets of Rage* (Sega AM7, 1991) o *Golden Axe* (Sega AM1, 1989).

En primer lugar, hay que destacar la lógica de la adecuación del *beat'em up* a un juego que adapta otro medio. Tradicionalmente, este género ha servido sobre todo en sus años de popularidad en las décadas de 1980 y 1990, como el más adecuado para la adaptación de películas, series televisivas o cómics de éxito al mundo videolúdico¹⁸⁸. De esta manera, se inscribiría en la tradición de este género¹⁸⁹, aunque no sea según los cánones tradicionales de la industria.

En segundo lugar, la inclusión de la posibilidad de un juego colaborativo —es decir, dos jugadores trabajando conjuntamente— también remite a este tipo de género. Es una de las principales características de esta modalidad, al permitir que dos usuarios jueguen juntos en la misma consola, permitiendo que su acción conjunta haga que superen con más facilidad los diferentes niveles de juego.

En tercer lugar, y en relación con esto último, estaría la estructura de un relato en base a niveles superados. Esto quiere decir que, para poder avanzar en la narración, deben superarse ciertos niveles que poseen una estructura similar. El jugador —o jugadores— deben eliminar a un grupo de adversarios que salen a su encuentro, constantemente, hasta completar el escenario lúdico. Una vez hayan llegado al final del mismo, deben combatir contra un jefe de juego, que simboliza el líder de esa banda, para poder continuar con su aventura y adentrarse en otra fase o nivel.

Estas tres características se cumplen, casi en su totalidad, en el videojuego de Rockstar Games, pero también presenta novedades en sus mecánicas lúdicas. La primera de ellas es la libertad de movimiento por el entorno y elección de la estructura del relato del *sandbox*. Esto se traduce en un espacio de juego conocido como el

¹⁸⁸ Ejemplos de esta cuestión serían las adaptaciones del filmes como *Batman* (Data East, 1990) o *Batman Forever: The Arcade Game* (Iguana Entertainment, 1996), de series de televisión como *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time* (Konami, 1991), o de cómics como *X-Men* (Konami, 1992), por poner algunos ejemplos.

¹⁸⁹ Otra de las características del género sería la de ubicarse en entornos urbanos empobrecidos y con jóvenes como protagonistas.

territorio de los Warriors: un pequeño escenario donde se sitúa el cuartel de los protagonistas, con personajes que pueden encargarse de misiones secundarias y que se transita con libertad. Además, en la mencionada estructura se encuentran los puntos desencadenantes del relato permitiendo al jugador elegir el momento y estructura del mismo. Además, dinámicas como las carreras por las calles, las peleas contra otros personajes o la recolección de objetos, no hacen otra cosa que constatar esos elementos constitutivos que en todo *sandbox* suelen aparecer. Es la convergencia de diversas mecánicas lúdicas en un único modelo de juego donde conviven, que en este juego se muestra por medio de la libertad en el entorno que sería el recinto ferial de Coney Island. La libertad de movimiento también se percibe en las propias fases o niveles de juego, permitiendo desplazarse por las mismas y observar todo el entorno disponible. De esta forma, el jugador puede buscar objetos coleccionables o misiones secundarias.



Lám. 50. *Gameplay* en el videojuego *The Warriors*. Captura por autor.

También dentro de esta edificación comunal, se podría introducir uno en el género de lucha. A través del televisor que allí se encuentra, se puede iniciar una competición donde el jugador se enfrenta –ya sea en solitario, en pareja o en grupo– a un adversario. Estaríamos, así, integrados dentro del género de lucha, por medio de un minijuego que no presenta una dimensión narrativa. Una modalidad lúdica cuya finalidad es la de derrotar a los contendientes ya sea por victoria física, consecución de puntos, por eliminación de personajes o por mantener una posición durante un tiempo determinado. Dentro de este entorno, el género deportivo también se encuentra representado. Con la inclusión de equipamientos de entrenamiento, como un saco de

boxeo o una barra de dominadas, se permite al usuario entrenar a sus avatares. Esto refleja una mínima parte de las dinámicas de los juegos deportivos pero, aún así, se muestra de forma fidedigna y con la misma función que tendría en el desarrollo de su propio juego.



Lám. 51. Actividades deportivas en la base de los Warriors. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>.

Los simuladores artísticos también se encuentran dentro de este *beat'em up*. Una de las acciones que los pandilleros pueden realizar es pintar en ciertas localizaciones. Una vez que uno se encuentra delante de la pared, se activa un minijuego que remite a los simuladores artísticos. Por medio de un desplazamiento que tiene que imitar un dibujo que se observa en la pantalla, el avatar realiza un grafiti en el entorno de juego. Normalmente, esta pintada refleja el símbolo de la banda protagonista, pero en alguna situación la dinámica de juego nos lleva a una competición cuya finalidad es la de pintar un mural antes de que sus competidores hagan lo mismo. De esta forma, la actividad de juego se imbrica con una competición, cuya finalidad es la de crear una representación artística. Además, aunque dichas dinámicas no representan con claridad todo el proceso artístico, sí que simulan los movimientos de la mano al obligar al usuario a mover el *joystick* para reproducir el dibujo. Así, aunque no se refleje con veracidad la propia práctica artística, sí que se enseña de forma sintética el medio y su producto final: la pintada en una pared o un vagón de metro.

Por último, los diseñadores muestran el en propio juego que son conscientes de que su género es el de un *beat'em up*, y se representa esta autoconsciencia por medio de un juego dentro del juego. Tras superar el relato lúdico, en la base de los pandilleros, aparecerá una máquina recreativa. Si el jugador se acerca a ella, podrá introducirse en un juego *beat'em up* clásico, con las mismas formas y mecánicas que existían en las décadas de 1980 y 1990. Estamos ante el videojuego presentándose en su versión más básica, eliminando todo ejemplo de las hibridaciones. En esta modalidad de juego no existe la libertad de acción por el espacio que introduce el *sandbox*, dejando el desplazamiento lateral como único mecanismo de movimiento. Además, es imposible realizar cualquier otra acción que no sea la de pelearse contra sus adversarios. Una serie de combates que terminarían con el enfrentamiento contra el jefe de nivel. Esta introducción de un elemento metalingüístico proporciona una visión clara y pertinente, por parte de los programadores, de las diferencias que existen entre las formas habituales del género y las novedades introducidas por ellos. Es un rasgo que debemos relacionar con la convergencia y los procesos de hibridación entre géneros que se desarrollan en el medio, con una finalidad de enriquecimiento del mismo y de sus mecánicas lúdicas.



Lám. 52. El videojuego dentro del videojuego en *The Warriors*. Captura por autor.

11.1.4. Hibridaciones en las mecánicas de los juegos de acción: los casos de *Max Payne*, *Manhunt* y *Midnight Club*.

Sin lugar a dudas, el género de acción es uno de los más permeables a procesos de hibridación en sus dinámicas de juego. La propia definición difusa del género de acción provoca que sus mecánicas lúdicas puedan verse influenciadas por las propuestas de otros modelos. Además, tal y como ya hemos señalado, la convergencia e hibridación de formas de juego es una constante en el medio videolúdico, motivo por el cual, propuestas tan escuetas en su concepción formal como la acción, se nutren de otros géneros para ampliar su significado y experiencia lúdica. En este sentido, la compañía Rockstar Games, también ha mostrado de modo pionero esos procesos de hibridación intragéneros, que convergen en novedades lúdicas en la acción, por medio de tres series diferentes: *Max Payne*, *Manhunt* y *Midnight Club*.

11.1.4.1. *Max Payne* y los juegos de disparo.

La saga *Max Payne* consiste en una serie de juegos de acción de disparos, que se centra en el detective homónimo que protagoniza estas obras. Ya hemos hablado de su simbología y procesos *intermediales* con anterioridad, pero ahora observaremos sus dinámicas lúdicas. En una clasificación tradicional de estas, esta saga se inscribiría en el género del *shoot'em up* –o género de disparos–, debido a su *gameplay* rígida y direccional, y a una mecánica cuya única característica es ir superando niveles a base de disparar a todos los adversarios. Sin embargo, dicha saga contiene elementos que demuestran como el género ha evolucionado desde sus premisas originales.

De esta forma, la perspectiva visual de este género varía con respecto a las convenciones de los *shoot'em up*. El punto de vista que se muestra tradicionalmente en este tipo de videojuego, se asienta en la primera persona¹⁹⁰, tal y como han inmortalizado series como *Call*

¹⁹⁰ Este género, se ha popularizado, con el nombre de *First Person Shooter*, nombre incide en una perspectiva visual que situaría la del jugador a la altura de los ojos del avatar. Es un tipo de representación visual que todavía permanece en una gran cantidad de videojuegos hoy en día, especialmente dentro del género del que habamos: el *shoot'em up*.

of Duty, *Medal of Honor* o *Doom*. Pero la propuesta de *Max Payne*, establece una visión en tercera persona –es decir, detrás del protagonista–, con lo que se permite observar al avatar en su totalidad y los sucesos que acontecen a su alrededor. Este cambio en sí no es muy importante en un análisis del proceso hibridador, no obstante sirve para contemplar como la propia concepción del escenario varía por influencia de otro tipo de juegos.

En esta misma línea, la construcción de la imagen en primera persona, que como hemos anunciado, caracteriza al género del que hablamos, siempre ha creado unos escenarios planos, sin profundidad de campo o volumen. *Max Payne*, con su uso de una visión situada tras el avatar, permite que el usuario se encuentre en un entorno de juego más amplio, donde la escenografía limita las acciones a realizar, pero también aumenta las posibilidades de las mismas. Posicionarse tras columnas, cajas o paredes, transforma la forma de juego, ayudando al jugador a superar las fases y niveles. Además, esto último crea una dimensión estratégica a la hora de afrontar la actividad lúdica, ya que permite que el videojugador pueda esperar al momento oportuno para eliminar a esos adversarios.



Lám.53. *Gameplay* en *Max Payne 3*. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>.

Por otro lado, se sitúa la principal innovación de esa serie: el uso del *bullet time*. Según muchos de los cánones de este género, los jugadores de un *shoot'em up*, pueden mejorar su armamento –normalmente al coger un arma mejor– o adquirir alguna habilidad concreta al acercarse a algún objeto, pero no poseen habilidades

especiales que, si bien necesitan un tiempo de carga, permiten al jugador ventajas en la actividad. El uso del *bullet time*, introduce estas habilidades extras en los juegos de disparos. Estaríamos hablando de la migración de una característica lúdica que se basa, en este caso, en una convención visual cinematográfica de juegos como el rol, la estrategia o algunos *beat'em up*, donde ciertos personajes poseen habilidades especiales que pueden utilizarse en diversas situaciones. En este caso, el *bullet time*, provoca una ralentización del tiempo, la cual permite al avatar abatir a un gran número de adversarios. La novedad de poder usarlo según necesite el jugador ayuda en el avance de la narración y de los niveles. Unas fases claramente direccionales y con *gameplay* rígida.



Lám.54. *Bullet time* en *Max Payne 3*. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>.

La hibridación también se muestra en la posibilidad de adquirir “mejoras de salud”. Estas son una herramienta clásica de muchos videojuegos, especialmente del género de disparos. Son unos objetos que permiten al jugador recuperar parte de la vida del avatar cuando pasan por ellos. Suelen encontrarse ocultos por el mapa, pero, en el caso de *Max Payne*, dicha dinámica varía. En esta saga –y fruto del trasvase *intermedial*–, estas ayudas se simbolizan con unos paquetes de calmantes. Unos medicamentos que pueden recogerse por el escenario de juego pero que, a diferencia de las mecánicas tradicionales del género, podrán consumirse cuando sean necesarios. Estos nos llevan de nuevo a la hibridación en las mecánicas lúdicas, ya que esta característica es propia del género de rol. Una dinámica

que, en esta cuestión, converge en el género de acción con la misma finalidad y plasmación.

En general, la saga de *Max Payne*, no es un ejemplo significativo de un tipo de juego con múltiples hibridaciones, como pueden observarse en el *sandbox* o en propuestas como *L.A. Noire* o *The Warriors*. Pero se presenta como un videojuego de disparos que introduce pequeñas convergencias de mecánicas de otros géneros, con lo que enriquece sus propias dinámicas lúdicas. Ya sean habilidades especiales, una puesta en escena en tercera persona o la libertad de elegir arma o momento de curación, esta saga demuestra la complejidad de mecánicas que pueden verse en el medio videolúdico contemporáneo. Además, sirve como un claro ejemplo de innovación en dinámicas lúdicas consecuentes con la narración o relato que evocan.

11.1.4.2. Entre la acción y la estrategia: el caso de la serie *Manhunt*.

La serie *Manhunt* presenta unas dinámicas de juego más complejas que las que acabamos de ver. En primer lugar, su propia clasificación en torno a un género ya podría resultarnos complicada. Esto se debe a que, si bien su entorno de juego y su forma de representarlo nos llevaría al género de la acción, la superación de fases o niveles, la eliminación de numerosos enemigos o la necesidad de actuar sin ser visto, nos desplazan hacia propuestas como las plataformas, los *beat'em up* o la estrategia. En este sentido, creemos que esta última sería la mecánica dominante en gran parte de este juego.

En segundo lugar, estaríamos ante un videojuego que nos presenta una *gameplay* abierta en el estudio y desplazamiento por el entorno, pero rígida en la direccionalidad. El videojuego nos introduce en un escenario que puede ser recorrido en libertad, pero que se encuentra estructurado en fases o niveles que solo poseen un punto de salida. Cada vez que uno se introduce en una nueva fase, podrá transitar por

dicho lugar con libertad, pero solo salir por un punto concreto que encadenará ese nivel con el siguiente.

El videojuego nos introduce en unos escenarios donde el jugador debe decidir que hacer. En ellos, siempre habrá un grupo indeterminado de adversarios que poseerán todo tipo de armas u objetos y se encuentran patrullando. Y el objetivo del jugador es eliminarlos o sortearlos con el único fin de superar ese nivel y avanzar hacia el siguiente. Esta ambivalencia es la que hace que sea el usuario quien decida el tipo de juego al que jugar. Por un lado, puede ir a enfrentarse cuerpo a cuerpo contra los enemigos, entrando de lleno en un juego de lucha y/o de disparos, lo que introduciría al videojuego en los géneros del *shoot'em up* o el *beat'em up*; por otra parte, desplazarse de manera silenciosa y metódica por las localizaciones y decidir si avanza sorteando o eliminando a quienes le buscan desde el más absoluto anonimato.



Lám.55. *Gameplay* en *Manhunt 2*. Recuperado de <https://www.rockstargames.com>.

Así, nos vemos dentro del elemento principal de *hibridación* en *Manhunt*, aquel que hace que la dinámica de un juego de acción, converja en uno de estrategia táctica. Desde el arranque narrativo de cualquiera de las dos entregas de esta serie, se nos alienta a superar los niveles de juego sin que se vea al avatar, una motivación que se

asienta en el relato, además de en la incapacidad que tiene el jugador de poder vencer a un gran número de adversarios. La finalidad de esta incitación lúdica es la de registrar actos de violencia espectacular. De esta forma, y siguiendo esas premisas, el usuario se introduce en la mecánica videolúdica de la estrategia táctica. En este tipo de juego el jugador debe esperar con paciencia en una posición oscura, mientras estudia la frecuencia del movimiento del vigía, con la única finalidad de eliminarlo sin ser visto. Este arraigo en las mecánicas estratégicas, también se observa en la posibilidad de recoger los cuerpos y ocultarlos. Otra mecánica de dicho género, que aquí se somete a hibridación, es la referida a la capacidad de llamar la atención de los vigilantes, ya sea haciendo ruido o tirando objetos, con la finalidad de que vayan a examinar un lugar concreto, momento en el que el avatar acabará con ellos, y también viene derivada de los juegos de estrategia táctica.

Por todo ello, la serie *Manhunt*, se sitúa entre dos mecánicas de juego diferentes, que se combinan y permiten que sea el jugador quien elija que forma quiere practicar. Por un lado, participar en un juego de acción donde pueda enfrentarse a varios adversarios con los que luchar, a base de peleas o tiroteos, con la única finalidad de ver si puede sobrevivir. Por otro lado, participar en un juego de estrategia táctica que se centra en el estudio del entorno, la correcta utilización de los elementos que ofrece, la paciencia y el asalto táctico. Aunque, como hemos visto, esta hibridación se asienta en la convergencia principal de dos modelos lúdicos, se realiza con tanto equilibrio y consistencia, que sirve como ejemplo claro de este proceso de combinación de géneros.

11.1.4.3. *Midnight Club*: carreras de coches y libertad de acción.

La serie *Midnight Club* se presenta como videojuegos de coches cuya dinámica principal se basa en la consecución de victorias en un entorno urbano. Una serie de competiciones automovilísticas, de carácter ilegal, que se desarrollan en algunas de las principales

ciudades del globo¹⁹¹. Su mecánica de juego es simple: para un correcto funcionamiento, el jugador debe vencer a su adversario. Así que nos encontramos ante un tipo de juego competitivo. Estaríamos, pues, ante uno de los modelos clásicos del género de acción, por medio de las competiciones de coches.



Lám. 56. Gameplay abierta en *Midnight Club*. Captura por autor.

Pero la forma en la que el usuario de acerca a estas competiciones ya es un ejemplo de hibridación entre géneros. Esta serie presenta una dinámica propia del *sandbox* con la posibilidad de un libre desplazamiento por el entorno de juego –en este caso, las ciudades en las que se inscribe–. El usuario puede moverse por el espacio con libertad, elegir en qué momento empezar una competición o, simplemente, desplazarse por el espacio. En este sentido, esta introducción del *sandbox*, con su mecánica de libre desplazamiento por el entorno de juego, transforma en dos mecánicas diferentes el manejo de vehículos: por un lado, tendríamos la mencionada competición de motor; por el otro, un simulador automovilístico, en el que un jugador cualquiera puede disfrutar de una conducción libre. Además, esta simulación no se da solo con la conducción de automóviles, ya que las motocicletas también se encuentran presentes.

¹⁹¹ En el transcurso de la serie, los pilotos se situarían en Tokio, París, Los Ángeles, Nueva York, Londres, Atlanta y Detroit.

Las competiciones también presentan esa influencia, que hemos indicado, del género *sandbox*, ya que es el jugador quien elige cuando iniciar las mismas, hasta el punto de comenzar tras acosar y golpear a un vehículo rival. De esta manera, el videojuego presenta una dinámica de *gameplay* dual, en la que existe un modelo de *gameplay* abierta en el desplazamiento por el espacio, permitiendo la libertad de elección del usuario; mientras que por otro lado, también habría una dinámica de *gameplay* rígida en el transcurso de la competición, debido a la obligatoriedad de tener que pasar por una serie de puntos de control establecidos.

Por todo ello, la hibridación de dinámicas de juego por medio del género de las carreras, y la simulación, gracias al trasvase del *sandbox*, se acomodan de forma coherente. La convergencia de mecánicas lúdicas, permite que una propuesta de competición automovilística sea más inmersiva que si solo se diera por medio de una competición en un circuito.

Las tres propuestas de hibridación que hemos observado entre géneros de acción y otras modalidades, han permitido entrever que, para un correcto desarrollo de una convergencia de mecánicas, deben ser presentadas con coherencia con el tipo de videojuego que se desea desarrollar. De esta manera, se demuestra que para que ciertas dinámicas de juego encajen dentro de un género distinto, deben mezclarse por medio de un encadenamiento de procesos que enriquezcan al producto definitivo. Así, hemos podido contemplar como el uso de medicamentos o estructuras de cobertura, ayudan a que un juego de disparos aumente su coherencia y se adecue al tipo de producto en el que se inscribe pero, a su vez, se conecte con propuestas más realistas. La estructuración de un juego de acción que transmita la sensación de inferioridad del avatar frente a sus adversarios, provoca que tenga que actuar con sigilo e inteligencia, y con una buena estrategia para superar su desventaja numérica; o, en un juego de carreras ilegales, debe plasmar la conducción por la urbe antes de poder llegar al lugar donde se debe competir, ampliando considerablemente las posibilidades de juego y conocimiento del

entorno. Aunque, en estas tres propuestas no existen cambios muy drásticos de mecánicas lúdicas, ejemplifican que la hibridación también puede enriquecer, con cambios coherentes, sus modelos de juego clásicos.

11.1.5. Rockstar Games y la redefinición de los *DLC*.

Un *DLC* –acrónimo de *Downloadable Content*, contenido descargable en español–, es una herramienta que la industria del videojuego ha integrado como un medio de explotación comercial. En sí mismo es un término relativamente moderno, relacionado con la aparición de las consolas Xbox 360 y PlayStation 3, a mediados de la década de los 2000. No obstante, este tipo de política empresarial ya existía con anterioridad bajo el nombre de expansiones o sets de expansión. Éstas, tradicionalmente, eran complementos de juego que incluían nuevas misiones, escenarios o mejoras. Los géneros más habituales que recibían este tipo de contenido solían ser el de estrategia y los videojuegos de rol. Con la llegada de esas nuevas consolas y la posibilidad de una mejor conexión a Internet, las compañías poco a poco empiezan a producir contenidos descargables con la finalidad de aumentar la explotación comercial de un juego. Estas expansiones son lo que hoy en día se conoce como *DLC*, y su finalidad no es otra que la de añadir más contenidos al entorno de juego: nuevas misiones a realizar, otros entornos en los que interactuar, nuevos personajes, o, simplemente, armas más potentes.

Como hemos visto, un *DLC* no es otra cosa que una fórmula comercial que la industria usa para exprimir una *IP* al máximo. Por lo tanto, al hablar de ellos no sería posible hacerlo indicando que sean un género. Al menos no podría hacerse hasta que Rockstar Games varió la propia concepción de los contenidos descargables y las expansiones de juego. Esta compañía presenta ese contenido descargable, de varias formas que explicaremos a continuación, haciendo especial hincapié en la conversión que de esta modalidad empresarial hacen hacia un

modelo que podríamos catalogar de subgénero videolúdico¹⁹². Rockstar, como la mayoría de las compañías coetáneas, ha producido una serie de contenidos que podrían introducirse en sus videojuegos. Pero, no ha sido hasta mediados de la década de los 2000 cuando empezó a explotarlos como subgénero en sí¹⁹³, por medio de la llegada de *Grand Theft Auto IV* (2008), momento en el que la compañía comienza con la producción de su modelo único de *DLC*.

En este sentido, algunos de los que ha presentado siguen las premisas clásicas de esta práctica comercial. En el *L.A. Noire*, los contenidos de descarga se muestran en dos modalidades estándar: como objetos que permiten mejoras en el mundo de juego, representados en esta obra con diferentes trajes que el avatar podrá vestir; y como misiones extra que aumentan la experiencia lúdica en el juego, siendo representados por medio de nuevos casos criminales. En el caso de *Max Payne 3*, la mayoría de los *DLC*, se expondrían como armas o mapas para el juego multijugador, con lo que se inscribirían en el modelo que acabamos de ver. Algo que también sucedería para parte del contenido de juego online del *Red Dead Redemption*, con la presencia de mayor armamento y nuevos espacios lúdicos de uso multijugador.

Entonces, ¿a qué nos referimos con la innovación y redefinición de los *DLC* como un subgénero? Esta cuestión es muy pertinente, y se enlaza con el último videojuego que acabamos de comentar y con la serie *Grand Theft Auto*. Rockstar Games realiza todo un cambio de

¹⁹² Es importante señalar, en este contexto que solo Rockstar Games ha presentado contenido totalmente nuevo y autoconclusivo con el modelo *DLC*. La vocación de la compañía de presentar un producto novedoso, con su propia narración, personajes y entornos, ha provocado que sus expansiones de contenido sean un modelo comercial único dentro de la industria.

¹⁹³ En este sentido, queremos destacar las dos expansiones que aparecieron para el primer *Grand Theft Auto* (1997), a saber: *Grand Theft Auto: London 1969* (1999) y *Grand Theft Auto: London 1961* (1999). Eran una expansión de contenido de la misma forma que aparece en los videojuegos de estrategia o de rol. Se estructuran como una serie de misiones que sitúan al juego en la ciudad de Londres en dos periodos temporales diferentes. Pero para acceder a ellos, debe realizarse desde el propio espacio de juego del juego principal, es decir, el *Grand Theft Auto*.

significado en los contenidos descargables de *Red Dead Redemption* y *GTA IV*. En el juego ambientado en la frontera norteamericana a modo de *western*, la compañía, ofrece dos modalidades bien diferenciadas de *DLC*: por un lado los que comentamos hace un momento, es decir, armas y mapas para el juego online; pero, por otro lado, presenta una historia original, que el usuario podrá realizar y que se inscribe en un entorno de juego separado del original –aunque sea el mismo mapa, es usado de manera distinta–, además de poder jugarse sin necesidad de este. Es decir, es la presentación de un nuevo juego, con un relato propio, sus propias dinámicas lúdicas y personajes, y que puede disfrutarse sin conocer o necesitar el original. En este sentido, el desarrollo de las expansiones de contenido de Rockstar se convierte en un nuevo subgénero comercial, que se asienta en el modelo de *sandbox* pero redefine todo un modelo de industria, y amplía las dinámicas ya existentes en los videojuegos originales. Por ello creemos pertinente incluirlos dentro del proceso de innovación de los géneros videolúdicos, gracias a su redefinición de un modelo comercial en un subgénero único y reconocible.

Rockstar Games recoge el guante de lo que eran las expansiones y aquellos contenidos descargables que amplían misiones, situaciones y personajes a un entorno lúdico, para presentar todo esto como un todo diferenciado y emancipado de la obra principal. Esta originalidad se observa por vez primera con la llegada del primer *DLC* de *GTA IV: Grand Theft Auto: The Lost and Damned* (2009). Este es un contenido descargable que se presenta como un videojuego independiente, que posee un protagonista propio, que a su vez tiene a toda una serie de personajes secundarios que lo arropan, con sus propias misiones y relato, y una serie actividades lúdicas que no existían en el original del año 2008¹⁹⁴. Con este *DLC*, esta técnica comercial migra hacia género, convirtiendo lo que antes era un añadido en toda una obra independiente. Estaríamos ante un videojuego en toda regla, donde el

¹⁹⁴ Algunas de ellas sería la competición en carreras de motos, guerras de bandas, combates en grupo o la posibilidad de tener, casi en todo momento, algún compañero que ayude al personaje principal a superar las misiones del *DLC*.

motero Johnny Klebitz, inscrito en un juego de mecánica *sandbox*, transita un espacio lúdico idéntico en su forma al presente en *GTA IV*, pero completamente distinto en su contenido. Aún así, la corta duración del mismo¹⁹⁵ y el uso del espacio ficticio de Liberty City, nos recuerdan que estamos ante un añadido lúdico de una obra mayor.



Lám. 57. Gameplay en *Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned*. Captura por autor.

Este tratamiento a los *DLC*, tuvo su continuación por parte de la compañía en *Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony* (2009). Esta obra constata lo mismo que sucedió con el videojuego que acabamos de ver, que es un contenido descargable que se transforma en un videojuego propio. El joven Luis Fernando López sería el protagonista del mismo, tendría su propio relato, estaría acompañado por su propia recua de personajes secundarios, y también presentaría mecánicas de juego que no existían en ninguno de los videojuegos anteriores¹⁹⁶. Además, la posibilidad de presentar a tres personajes en un mismo

¹⁹⁵ Queremos poner el acento en esta cuestión, ya que la cantidad de tiempo que llevará al usuario completar este *DLC*, ya sea en su vertiente narrativa, como en la consecución del 100% característico de los *sandbox*, equivaldría a más de 20 horas de juego. Si bien puede parecer un tiempo de juego escaso para una obra *sandbox* —el propio *GTA IV*, del que esta obra es un *DLC*, podría llegar a cerca de 100 horas de juego—, extrañamente supera en tiempo a muchas obras coetáneas. Muchos videojuegos, raramente, superan las 20 o 30 horas de juego, al menos en lo que se refiere al relato que se les propone.

¹⁹⁶ Al igual que sucedía con *GTA:TLAD*, en este *DLC*, aparecen nuevas mecánicas de juego que se unen a las ya presentes en las dos propuestas anteriores del mundo de Liberty City comenzado por *GTA IV*. Algunas de las dinámicas nuevas serían saltos en paracaídas, mayor interactividad con ciertos edificios o vehículos del entorno, peleas cuerpo a cuerpo en competiciones ilegales, jugar al golf y, especialmente, la gestión —a base de misiones y actividades— de un local hostelero nocturno.

espacio –Liberty City– y en periodo similar, permite el proceso de *intermedialidad* narrativa que explicamos cuando hablamos de estos *GTA*. Con estos dos *DLC*, Rockstar Games presenta una nueva forma de comprender las expansiones de los videojuegos. Ya no serían herramientas para ampliar ciertos puntos de jugabilidad o del relato, sino obras completas con su propio significado y mecánicas de juego.

Volvemos ahora a comentar el caso de *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* (2010). Este contenido descargable sigue las mismas premisas que en el caso de *GTA*. Es un juego independiente, que se inscribe también, en el modelo *sandbox*. Pero, en este sentido, también presenta una importante novedad al añadir al juego elementos del *survival horror*. John Marston, protagonista del videojuego, se encuentra en un entorno de juego donde zombis y otros seres sobrenaturales buscan exterminar toda vida. Así, usando un entorno lúdico basado en la libertad de movimiento, el personaje se encuentra en una aventura donde deberá sobrevivir al ataque constante de los muertos vivientes. De esta forma, ya aparece un proceso hibridador entre el juego *sandbox* y el *survival horror*. Una convergencia de géneros que se realiza, al igual que hemos visto con otros videojuegos, con equilibrio y coherencia.



Lám. 58. *Gameplay de Red Dead Redemption: Undead Nightmare*. Recuperada de <https://www.rockstargames.com>.

Por último, y con respecto a los *DLC*, queremos detenernos en un punto que nos resulta llamativo del *Grand Theft Auto V* (2013). En este videojuego, el último publicado hasta la fecha por Rockstar Games, los contenidos descargables no tienen como finalidad

aumentar las acciones, misiones u objetos dentro del entorno lúdico. Más bien, buscan incrementar las posibilidades de un modo online gratuito¹⁹⁷. Los contenidos descargables para esta modalidad de juego son gratuitos, ya que su finalidad no es ofrecer mejoras al sistema monojugador, sino permitir a los usuarios mejores interacciones y dinámicas lúdicas en el juego colaborativo.

Rockstar Games redefine el significado de los *DLC* para convertirlos en un subgénero cuya función es hibridarse y amplificar la experiencia de juego de los usuarios. La inclusión de los contenidos descargables como una fórmula de amplificar un relato o aventura ya es algo instaurado hace tiempo, pero al incluirlos en una forma de *sandbox*, los transforma en un producto híbrido en sus mecánicas y dinámicas lúdicas. Además, al presentar un *DLC* como un juego propio, crea una coherencia con el precio que se pide por él.

11.2. INVESTIGACIÓN EN HIBRIDACIÓN COMO FÓRMULA DE INNOVACIÓN.

A lo largo de esta parte hemos observado, a partir del estudio de productos de Rockstar Games, la dificultad que existe para inscribir un videojuego dentro de un género específico, además de incidir en un proceso de hibridación de formas lúdicas y mecánicas de juego que ha dado lugar a importantes innovaciones en la industria videolúdica. En este sentido, se ha constatado que la convergencia de dinámicas de juego es fundamental en el desarrollo de novedades interactivas. Solo la correcta comprensión e identificación de las dominantes puede permitir la inclusión de otras coherentes con las estructuras narrativas y lúdicas que amplifiquen su significación. En pocas palabras, usar la investigación del videojuego como fórmula para innovar en el mismo.

¹⁹⁷ En esta línea, debemos destacar que el *Grand Theft Auto Online*, es un videojuego que no cobra cuota de acceso para poder jugar. Para que esto suceda, el usuario deberá tener una copia de *GTA V*, y tener una cuenta de acceso online del servidor de juego en donde se inscribe el juego, es decir, en la consola o soporte online desde donde ingresa al videojuego: Xbox Live –el servidor de descarga de contenido y de pago de las consolas Xbox 360 y Xbox One–, PlayStation Network –el servidor de descarga y de pago de las consolas PlayStation 3 y PlayStation 4– o conectarse a un servidor de juego en un PC.

Así, Rockstar Games, se ha convertido en uno de los principales motores de innovación dentro de la industria. Su modelo de *sandbox*, ha influido a multitud de obras desde su aparición en el año 2001. Además, se ha mostrado como la fórmula más correcta y coherente de hibridar mecánicas de juego distintas dentro de un único modelo lúdico (López Redondo, 2014, pp. 186-187). Por otro lado, su paulatina investigación sobre el propio medio, le ha permitido imbricar ciertas dinámicas lúdicas, específicas de géneros diferentes, con resultados sorprendentes, aumentando la capacidad de inmersión y jugabilidad en categorías como la acción o el *beat'em up*. Esto último, ha permitido que el medio videolúdico haya presentado trasvases *intermediales*, que se han asentado en modelos de juego específicos, y que han aumentado la significación del mismo. De la misma manera, su redefinición de un modelo comercial como el *DLC*, ha sido coherente con el público al que va destinado, ofreciendo un tipo de producto que satisface al usuario, tanto por su imagen lúdica como por sus posibilidades expresivas –y también le otorga legitimidad, debido a que ofrece un producto completo y no solo ciertas mejoras parciales–. De esta manera, la hibridación se muestra como una de las principales fórmulas de innovación en el medio –al menos desde una perspectiva ludológica–, una herramienta fundamental utilizada por Rockstar Games para amplificar las acciones que el jugador puede efectuar en los correspondientes entornos de juego.



XII. Conclusiones.

A lo largo de esta investigación hemos analizado la industria del videojuego deteniéndonos en la producción de la compañía Rockstar Games. En este sentido, hemos constatado que esta compañía se ha convertido en uno de los principales agentes creativos de este modelo artístico y comunicativo, que se ha convertido en agente fundamental de la cultura del inicio del siglo XXI. Su reconocimiento con el BAFTA Fellowship o su inclusión como representante de la cultura británica en la exposición del museo Victoria and Albert de Londres, demuestran su impacto en la cultura de su tiempo. Además, su serie más conocida, *Grand Theft Auto*, ha sido considerada por numerosos analistas –como Henry Jenkins o Isaac López Redondo– como una de las obras más influyentes de la historia del medio desde la salida al mercado de su tercera entrega. Pero, ¿hemos cumplido con los objetivos marcados al inicio de este proyecto?

A este respecto y en primer lugar, hemos constatado el lenguaje característico de esta nueva manifestación cultural: la creación de reglas y entornos de juego. El videojuego se nos muestra como un modelo artístico que se asienta en la creación de una tramoya que posee unas reglas claras y previamente establecidas a las que el jugador debe supeditarse. A causa de ello, el jugador se adentra en el círculo mágico que evoca con la única posibilidad de realizar acciones que le permitan separarse del mundo real, es decir, con la única finalidad de entretenerse jugando a hacer otras cosas otras personas. Por ello, tenga o no una estructura narrativa o posibilidad de la misma, sirve como un interludio de la vida cotidiana dentro de un mundo nuevo que se estructura en un entorno reglado que evoca al mundo real por medio de una situación enunciativa a la par que interrogativa: según estos condicionantes que te ofrecemos, ¿cuál será tu respuesta? A causa de esto y en segundo lugar, emerge la posibilidad de la

estética del videojuego. Una posibilidad estética que surge de la necesidad de la interpretación y la performatividad en ese mundo reglado que es el videojuego. Como consecuencia de un proceso de corporización dentro de un entorno de juego digital, se sitúa al usuario del juego en una experiencia umbral por medio de una crisis. Esta situación viene derivada de la necesidad de interpretar un nuevo rol, y obtener una nueva experiencia personal dentro de ese entorno reglado. En este sentido, el impulso del jugador es interpretar otro rol distinto al de su vida real, de jugar a ser otro y hacer cosas que, normalmente, no pudo realizar. Por ello, esa situación de crisis, de experimentación performativa e interpretativa, da lugar a una recomposición y reorganización del mundo personal e interior del usuario. Además, al encontrarse en un entorno diferente pero que evoca al mundo real, surgen influencias que determinan las posibilidades performativas del juego, provocando que puedan surgir contrariedades que aumenten la experiencia de crisis y transformación de quien juega. Una experiencia umbral y comunicativa que solo surge en el momento en el que el usuario decide entrar en la misma y decide completarla.

El videojuego se presenta como una obra incompleta, que solo tiene sentido cuando se juega, momento en el que el entorno de juego y las reglas de los desarrolladores converge con las acciones e interpretaciones de los jugadores, otorgando de sentido la obra artística. Como consecuencia de esto, siempre es una obra abierta, con múltiples posibilidades comunicativas y artísticas, además de única. La imposibilidad de realizar un único registro de la performatividad provoca que cada experiencia sea nueva, y que si se registra de forma audiovisual solo sea la interpretación de las múltiples posibles. Una situación que crea una democratización del proceso artístico en todas sus formas, provocando que el surgimiento de una estética videolúdica emerja por la colaboración entre desarrolladores, creadores, artistas e intérpretes de la misma.

De esta forma, la empresa Rockstar Games ha utilizado la *intermedialidad* como fórmula sustentante de sus consecuciones comunicativas: el cine, la literatura, el teatro, los oficios artísticos, la

literatura o las narrativas de Internet, han servido para ampliar el mensaje de sus obras. Las imágenes de sus juegos evocan a filmes, cuadros o historietas que son obras fundamentales de la cultura. El nacimiento de la estética del videojuego permite que la *intermedialidad* surja como fórmula de enriquecimiento comunicativo. Como hemos indicado la naturaleza lingüística del medio permite hacer que sea permeable a nuevas fórmulas de comunicación que aumenten su significación. Al presentar una enunciación seguida de una interrogación, el medio permite la inclusión de modelos comunicativos de otros medios culturales y artísticos. De esta forma se sitúa en una larga tradición de la historia del arte: los medios híbridos, que para enriquecer sus formas artísticas se han nutrido de elementos de otras manifestaciones culturales. Una fórmula artística y comunicativa que ha permitido que el videojuego pueda realizar esos enunciados y preguntas gracias a la introducción de herramientas y fórmulas del cine, el cómic o la novela. Pero, también, ha servido para que el tratamiento de la imagen copie a las experiencias estéticas de la pintura o el cine, aprovechándose de las consecuciones que en estos medios se han conseguido para enriquecer al suyo propio. En este sentido, nos resulta sorprendente la indicación de ciertos autores de que el medio no posee una forma narrativa propia o no se ha molestado en crear una propia, ya que a lo largo de la historia del arte hemos observado múltiples manifestaciones culturales que han copiado formas preexistentes, ya que si todo el público ya conoce una fórmula de comunicación, ¿qué sentido tiene crear otra distinta y menos reconocible?

Por otro lado, su selección de motivos y géneros ha permitido que los mensajes y simbologías del western o el género negro hayan llegado a un público, todavía, más amplio, además de otorgarle una importante carga semiótica gracias a lo que hemos denominado como *intermedialidad simbólica*. En esta línea, la *intermedialidad* que podemos observar en la producción de Rockstar Games ha servido para comprobar la importancia que el conocimiento de los códigos artísticos tiene para el desarrollo de una obra artística madura y de gran calado cultural.

A consecuencia de ello y en cuarto lugar, esto conlleva también el correcto conocimiento de las propias estructuras lúdicas del medio. Rockstar Games se ha convertido en un importante agente de innovación en el medio gracias a su labor creativa en las mecánicas de juego. La *hibridación* lúdica que propone en sus obras, fruto de la convergencia de mecánicas de juego de distintos géneros en otros diferenciados, ha permitido que las posibilidades estéticas y comunicativas del arte del videojuego se hayan expandido exponencialmente. Su creación del entorno de mundo abierto en el año 2001 por medio de *Grand Theft Auto III*, cambió la industria de forma significativa. La estructura lúdica que propusieron con este juego permitió la aparición de juegos con mecánicas híbridas que son permeables a todo tipo de géneros de videojuego a la vez que se pueden imbricar con cualquier posible modelo medial. Además, su apuesta por desarrollar videojuegos para el público adulto ha permitido la apertura del medio y la innovación en el mismo. Entendemos, pues, que los productos de Rockstar Games son ejemplos significativos de *intermedialidad*, gracias a su relación con medios culturales como el cine (Villalobos, 2015; Jenkins, 2009). Además, sus estrategias de *hibridación*, ha convertido a sus productos como modelos creativos que han proliferado en el ámbito videolúdico, como es el caso del *sandbox* (López Redondo, 2014; Prada Díaz, 2009). Un ejemplo de unas formas sistemáticas de las nuevas fórmulas culturales diseminadas en la cultura electrónica, donde Internet cumple un papel esencial para la creación y difusión de nuevas fórmulas artísticas.

XIII. Bibliografía.

13.1. LIBROS.

- AARSETH, Espen J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Erdogic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. ISBN: 0-8018-5578-0.
- ABAD CARLÉS, Ana (2012). *Historia del ballet y de la danza moderna*. 2ª edición. Madrid: Alianza Editorrial. ISBN: 978-84-206-6575-7.
- ALTMAN, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós. ISBN: 84-493-0979-4.
- BARTHES, Roland (1994). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. 2ª Edición. Barcelona: Paidós. ISBN: 84-7509-451-1.
- BAZIN, André (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones Rialp, S.A. Segunda Edición. ISBN: 84-321-1147-3.
- BOZAL, Valeriano (1989). *El siglo de los caricaturistas*. Madrid: Grupo 16.
- BURNHAM, Van (2011). *Supercade: A visual history of the videogame age, 1971 – 1984*. Cambridge: The MIT Press. ISBN: 0262524201.
- CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe (ed.) (2007). *Videogames and art*. Bristol: Intellect. ISBN: 9781841501420.
- COMA, Javier; LATORRE, José María (1981). *Luces y sombras del cine negro*. Barcelona: Ediciones Fabregat. ISBN: 85-999-00-2.
- DAVIS, Mike (2001). *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo*. Barcelona: Virus editorial/Lallevir S.L. ISBN: 84-88455-89-5.

- DEMARIA, Rusel; WILSON, Johnny L. (2002). *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*. Madrid: McGraw-Hill. ISBN: 9788448137045.
- ECO, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen. ISBN: 84-264-1039-1.
- ECO, Umberto (1992). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-De Agostini. ISBN: 84-399-2174-X.
- ECO, Umberto (2007). *Historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen. ISBN: 978-84-264-1634-6.
- FISCHER-LICHTE, Erika (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores. ISBN: 978-84-15289-18-0.
- FOSTER, Hal (1995). *Compulsive Beauty*. Cambridge: MIT Press. ISBN: 0-262-06160-0.
- GENETTE, Gérard (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus. ISBN: 84-300-2195-4.
- GIL, Fátima; SEGADO, Francisco (eds.) (2011). *Teoría e historia de la imagen*. Madrid: Editorial Síntesis. ISBN: 978-849-7567398.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio Jesús (2012). + *narrativas. Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. ISBN: 978-84-9012-181-8.
- GIL JUÁREZ, Adriana; VIDA MOMBIELA, Tere (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC. ISBN: 978-84-9788-681-9.
- GRANERAS PASTRANA, Monserrat (coord.) (2004). *Investigación desde la práctica: guía práctica para el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE: Instituto de la Mujer.
- GUBERN, Román (1992). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona/México: Ediciones G. Gili S.A. Segunda Edición Revisada. ISBN: 968-887-197-4.
- GUBERN, Román (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama. ISBN: 84-339-0534-1.
- GUBERN, Román (1997). *Medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16.

- GUBERN, Román (2005). *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona: Editorial Anagrama. ISBN: 84-339-6230-2.
- HONOUR, Hugo; FLEMING, John (2004). *Historia Mundial del Arte*. Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2092-0.
- HUIZINGA, Johan (1984). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- JENKINS, Henry (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós. 978-84-493-2258-7.
- KRISTEVA, Julia (1981). *Semiótica I*. Madrid: Editorial fundamentos. ISBN: 84-245-0252-3.
- LEVIS, Diego (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Buenos Aires: Sivel.
- LIESER, Wolf (2010). *Arte digital. Nuevos caminos en el arte*. Postdam: H.F. Ullmann. ISBN: 978-3-8331-5346-4.
- LÓPEZ REDONDO, Isaac (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Arcade. ISBN: 978-84-942881-0-4.
- McLUHAN, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós. ISBN: 84-493-0240-4.
- MOTT, Tony (ed.) (2011). *1001 Videojuegos a los que hay que jugar antes de morir*. Barcelona: Grijalbo.
- MURRAY, Janet H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós. ISBN: 84-493-0765-1.
- NAVARRO, Justo (2017). *El videojugador. A propósito de la maquinaria recreativa*. Barcelona: Editorial Anagrama. ISBN: 978-84-339-6412-0.
- NEWMAN, James (2004). *Videogames*. Londres & Nueva York: Routledge. ISBN: 0-203-64290-2.
- OSTERWOLD, Tilman (2011). *Pop Art*. Köln: Taschen.
- PAYÁN, Miguel Juan (2004). *Los mitos del Oeste en el cine*. Madrid: Cacitel. ISBN: 84-87754-75-9.
- PÉREZ LATORRE, Oliver (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Leartes. ISBN: 978-84-7584-847-1.

- PEÑA-ARDID, Carmen (1992). *Literatura y cine. Una aproximación comparativa*. Madrid: Ediciones Cátedra. ISBN: 84-376-1111-3.
- PLANELL DE LA MAZA, Antonio José (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Ediciones Cátedra. ISBN: 978-84-376-3349-7.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1997). *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra.
- RANCIÈRE, Jacques (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial. ISBN: 978-987-500-134-4.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2002). *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN: 84-206-5792-1.
- SÁNCHEZ VIDAL, Agustín (1997). *Historia del cine*. Madrid: Historia 16. ISBN: 84-7679-334-0.
- SANTAMARINA, Antonio (1999). *El cine negro en 100 películas*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN: 84-206-3864-1.
- SERRANO CUETO, José Manuel (2009). *Zombie evolution. El libro de los muertos vivientes en el cine*. Madrid: T&B Editores. ISBN: 978-84-92626-24-3.
- TOMAN, Rolf (Ed.) (2011). *El Barroco*. Colonia: H.F. Ullmann. ISBN: 978-3-8331-1041-2.
- TORTOSA, Virgilio (ed.) (2008). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- VILLALOBOS, José María (2015). *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Sevilla: Ediciones Héroes de Papel, S.L. ISBN: 978-84-942881-7-3.
- VILCHES, Lorenzo (coord.) (2013). *Convergencia y transmedialidad. La ficción después de la TDT en Europa e Iberoamérica*. Barcelona: Gedisa.
- WAGNER, Richard (2013). *Ópera y drama*. Madrid: Ediciones Akal, S.A. ISBN: 978-84-460-3745-3.

13.2. CAPÍTULO DE LIBROS.

- ABAD, José (2013). “Novela negra y “milagro económico” en Italia: la serie “Duca lamberte” de Giorgio Scerbanenco”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 117-123). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- ADAM, Thiéry (2008). “Introduzione alla cinematografia interattiva”. En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. (pp. 107-126). Milán: Unicolpi. ISBN: 9788840012704.
- AMORES FUSTER, Miguel (2013). “*The Wire* o el Nuevo Periodismo por otros medios: Reivindicación de la génesis y ADN periodísticos de la que pasa por ser la mejor serie de la historia”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 313-321). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- ARMSTRONG, Philip (2005). “¿Una epistemología de los Estudios visuales? Recepciones de Deleuze y Guattari”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 115-130). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- ARROYO MARTÍNEZ, Laura (2013). “*El alquimista impaciente*, de Lorenzo Silva: Estudio de una adaptación”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 323-328). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- BALLICO, Luca (2008). “Cross-medialità nel rapporto tra videogame e serie televisive”. En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. (pp. 181-198). Milán: Unicolpi. ISBN: 9788840012704.

- BARRIOS VICENTE, Ismael M. (2013). “*Double indemnity: Historia, literatura y cine*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 295-304). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- BENNASSAR i LLOBERA, Sebastià (2013). “La novela negra como fuente para la historia, el caso Agustí Vehí”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 91-96). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- BITTANTI, Matteo (2008). “Giocare di corsa. Logica ed estetica dello speedrun”. En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. (pp. 199-222). Milán: Uscolpi. ISBN: 9788840012704.
- BREA, José Luis (2005). “Los Estudios Visuales: por una epistemología política de la visualidad”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 5-14). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- BUCK-MORSS, Susan (2005). “Estudios visuales e imaginación global”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 145-159). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- BUTLER, Beth A. (2013). “Investigando momentos históricos en *El silencio de los claustros* y *El manuscrito de piedra*: acercamientos distintos, logros afines”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 17-23). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- CAPPUCCIO, Brenda (2013). “La parodia en *Santo remedio* de Rafael Courtoisie: un arma de doble filo”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura,*

- cine, televisión y cómic*. (pp. 223-227). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- CARBALLO DOPICO, Xulio (2013). “El universo de Frank Miller”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 479-485). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- CARCELÉN GARCÍA, Sonia; CARRILLO MARQUETA, Juan (2010). “Del modelo de distribución tradicional al canal *online*. La hora de las descargas digitales”. En CARRILLO MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.). *Marketing hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 137-164). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.
- CARDOSO MENDES, Maria do Carmo (2013). “El género negro en la novela nórdica”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 179-185). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- CARR, Diane (2008). “Le Regole del gioco, il fardillo della narrativa. *Enter the Matrix*”. En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. (pp. 143-162). Milán: Unicolpi. ISBN: 9788840012704.
- CARRILLO MARQUETA, Juan (2010). “El caso *Guitar Hero*. Héroes del marketing”. En CARRILLO MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.). *Marketing hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 289-309). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.
- CARRILLO MARQUETA, Juan; CARCELÉN GARCÍA, Sonia (2010). “Del precio por unidad a los videojuegos gratuitos. El precio de la ambición”. En CARRILLO MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.). *Marketing hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 165-199). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.

- COOLING, Chris (2008). “Per Capire bisogna giocare. Gerry ed *Elephant* di Gus Van Sant e l’etica della narrazione del film videoludico”. En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. (pp. 127-142). Milán: Unicolpi. ISBN: 9788840012704.
- CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A. (2005). “El arte en su «fase poscrítica»: de la ontología a la Cultura visual”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 91-104). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- De OLIVEIRA REYES, Josmar (2013). “*Pacto de sangre/Perdición: Una lectura intersemiótica (de la novela a la pantalla)*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 287-293). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- DOMENS VENTURA, Cristina (2013). “Los años 40, Hollywood, el cine negro y la moda”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 435-440). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- ELISA NÚÑEZ, María (2013). “Diálogos oscuros. Psicoanálisis, novela y cine negro en *Nadie me verá llorar* de Cristina Rivera Garza y *Un método peligroso* de David Cronenberg”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 337-343). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- FERNÁNDEZ GARCÍA, Blanca (2013). “Los hijos, detectives de los padres. El caso de Patricio Pron y la dictadura argentina”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 263-269). Santiago de

- Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- FIRAT, Begün Ö. (2005). “Mujeres con peluca: sobre la visualidad y la identidad”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 187-196). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- GALLAGHER, Eilis (2013). “Desencanto en la novela negra histórica: *La novela de mi vida* de Leonardo Padura”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 229-233). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- GÁLLEGO FERNÁNDEZ, Luis (2013). “El periodista en el cine negro clásico”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 427-433). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- GEROSA, Mario (2008). “Trailer videoludici. Le forme brevi del gioco”. En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. (pp. 33-56). Milán: Unicolpi. ISBN: 9788840012704.
- GÓNZALEZ HERNÁNDEZ, Manuel (2010). “La tecnología de las videoconsolas como argumento de venta”. En CARRILLO MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.). *Marketing hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 81-109). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.
- GRAZIANO, Valeria A. (2005). “Intersecciones del arte, la cultura y el poder: arte y teoría en el semicapitalismo”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 173-186). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- GUASCH, Anna Maria (2005). “Doce reglas para una Nueva Academia: la «nueva Historia del arte» y los Estudios audiovisuales”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales*.

- La epistemología de la visualidad en la era de la globalización.* (pp. 59-74). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- HAND, Richar J. (2008). “Orrori proliferanti. *Survival horror* e la serie di *Resident Evil*”. En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti.* (pp. 57-82). Milán: Uicolpi. ISBN: 9788840012704.
- HEWSON, Andrew (2016). *Hints & Tips for Videogame Pionners.* Manchester: Hewson Consultants Ltd. ISBN: 978-1-84-499136-5.
- ISRAEL LARA, Jafet (2013). “Teódulo Batanes y Filiberto García. El paso de lo Clásico a lo moderno en la obra policíaca de Rafael Bernal”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic.* (pp. 251-261). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- JASTRZĘBSKA, Adriana Sara (2013). “Federaciones del crimen. Intrahistoria y novela negra en Nahum Montt”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic.* (pp. 215-221). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- KIMMICH, Matt (2008). “Ma è Arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?” En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti.* (pp. 11-32). Milán: Uicolpi. ISBN: 9788840012704.
- LINDER, Daniel (2013). “La comprensión del argot en traducciones al español de la novela negra norteamericana clásica”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic.* (pp. 187-195). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.

- LIZARDO, Gonzalo (2013). “*Blanco nocturno y los paradigmas de la novela policiaca*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 271-275). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- LONGHI, Ludovico (2013). “Variaciones cromáticas”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 407-414). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- LONGHI, Ludovico; GARCÍA CANTÓN, Juan Gabriel (2017). “Esplendor del western mediterráneo”. En MARCOS RAMOS, M. (ed.) *Historia, literatura y arte en el cine español y portugués: estudios y perspectivas*. (pp. 325-339). Salamanca: Centro de Estudios Brasileños. ISBN: 978-84-679-3695-1.
- LÓPEZ LÓPEZ-PIELOW, Fátima (2013). “Estructura indagatoria en la narrativa de Javier Marías de *Corazón tan blanco* a *Los enamoramientos*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 25-32). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- LÓPEZ SANTOS, Miriam (2013). “El gángster postmoderno: Del Oeste americano a la tundra nórdica. Tránsito y adaptación”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 415-420). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- MARCHÁN FIZ, Simón (2005). “Las artes ante la Cultura Visual. Notas para una genealogía en la penumbra”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad*

- en la era de la globalización*. (pp. 75-90). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- MARCOS RAMOS, María (2013). “Dos formas de representar el género negro y policiaco en la televisión española: *Los misterios de Laura* vs. *Homicidios*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 347-355). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- MARIA BALOGH, Anna (2013). “El cine *noir* brasileño: notas sobre una diacronía turbulenta”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 421-426). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- MARTÍN CLAVIJO, Milagro (2013). “La novela policíaca siciliana como relato social: El caso de Silvana La Spina”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 125-132). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- MARTÍN MARTÍN, Juan Manuel (2013). “El detective y su memoria: Bernhard Schlink y la trilogía de *Selb*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 139-146). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- MARTÍN PRADA, Juan (2005). “La enseñanza del arte en el campo interdisciplinario de los Estudios visuales”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 131-141). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.

- MARTÍNEZ, Paula (2013). “*El hombre que amaba a los perros, el perfecto equilibrio entre historia y ficción*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 235-240). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- MATOS AGUDO, Diego (2013). “*De Vertigo Crime a Panini Noir: El nuevo cómic de género*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 487-494). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- MIRZOEFF, Nicholas (2005). “*Libertad y Cultura visual: plantando cara a la globalización*”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 161-172). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- MITCHELL, W.J.T. (2005). “*No existen medios visuales*”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 17-25). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- MORÓN DAPENA, Xavier (2013). “*El caso Rorschach: Raymond Chandler y Alan Moore*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 461-467). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- MOXEY, Keith (2005). “*Estética de la cultura visual en el momento de la globalización*”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 27-37). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- MUÑOZ SASTRE, Daniel; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (2010). “*La relación de los videojuegos con los medios de comunicación. Te odio... mi amor*”. En CARRILLO

- MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.). *Marketing hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 201-231). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.
- NAVARRA ORDOÑO, Andreu (2013). “Juan Benet y la inteligibilidad histórica: relectura de *El aire de un crimen* (1980)”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 55-59). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- NAVÍO CASTELLANO, Esther (2013). “La Grecia de Kostas Jaritos: claves sociales de la serie de Petros Márkaris”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 147-154). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- NEIDICH, Warren (2005). “El control de la conciencia global”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 223-242). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- NITSCHÉ, Michael (2008). “Videogame e montage. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo”. En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. (pp. 83-106). Milán: Unicolpi. ISBN: 9788840012704.
- NÚÑEZ GARCÍA, Laureano (2013). “Mucho más que crónica. El giallo literario italiano contemporáneo, la memoria, la historia”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 109-116). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- PALAIIOLOGOU, María (2013) “124 páginas de pura innovación: el caso excepcional de Costas Calafopulos”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura,*

- cine, televisión y cómic*. (pp. 155-162). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- PARDO DE NEYRA, Xulio (2013). “Ánxel Fole y la constitución de un género negro en la literatura gallega contemporánea. Proyecto didáctico”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 97-106). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- PERTUSA, Inmaculada (2013). “Lo negro criminal femenino en el nuevo milenio: investigadoras en la televisión española”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 365-369). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- PETIT, Cécile (2013). “*El Congreso y La Cátedra* de Javier Piqueras de Noriega. El *thriller* académico en la literatura española”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 71-77). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- PILAR RODRÍGUEZ, María (2013). “*No habrá paz para los malvados*: presencias líquidas del mal”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 389-395). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- PINTADO BLANCO, Teresa; SÁNCHEZ HERRERA, Joaquín (2010). “Comportamiento del consumidor en el uso y compra de los videojuegos”. En CARRILLO MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.) *Marketing hero*:

- herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 15-48). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.
- PIÑEIRO NAVAL, Valeriano; CRESPO VILA, Raquel (2013). “Visionado de *Mientras duermes* desde la óptica del género negro. Una aproximación formal e intertextual”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 397-404). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- PONTES VELASCO, Rafael (2013). “Operaciones encubiertas. Elementos del género negro en los cómics de Batman”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 469-477). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- PORTELA LOPA, Antonio (2013). “La mirada de Tom: una aproximación sistemática a las adaptaciones cinematográficas de *El talento de Mr. Ripley*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 329-336). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- PRADA DÍAZ, Martiño (2009). “Aproximaciones a la traducción de un videojuego deslocalizado. *Grand Theft Auto III*”. En BECERRA, C.; LUNA, C. (eds.) *Intermediaciones. Las mediaciones en el cine, la novela y el teatro*. (pp. 247-260). Vigo: Editorial Académica del Hispanismo. ISBN: 978-84-96915-61-9.
- RAMPLEY, Matthew (2005). “La amenaza fantasma: ¿la cultura visual como fin de la Historia del arte?” En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 39-50). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.

- REGALADO LÓPEZ, Tomás (2013). “Detectives de fiesta: variaciones sobre lo policial en *El desfile del amor*, de Sergio Pitol”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 241-250). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- REYES TORRES, Agustín (2013). “El reflejo del apartheid en las novelas de James McClure”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 171-177). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- RIVAS HERNÁNDEZ, Ascensión (2013). “*El ejército furioso* de Fred Vargas o la reinvención del género social”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 163-170). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- RODRIGO MARTÍN, Isabel; RODRIGO MARTÍN, Luis (2010). “Estrategias de imagen y posicionamiento de marca de las videoconsolas”. En CARRILLO MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.). *Marketing hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 49-79). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.
- RODRIGO MARTÍN, Luis; RODRIGO MARTÍN, Isabel (2010). “El personaje de videojuego como imagen de marca. Soldado de día, vendedor de noche”. En CARRILLO MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.). *Marketing hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 261-288). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.
- RODRÍGUEZ SÁNCHEZ, M^a de los Ángeles (2013). “Realidad, literatura y cine: El crimen del Capitán Sánchez”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro:*

- literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 357-363). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- ROSENAU, Zachary David (2005). “*Blue Train*, la visualidad poscolonial y el desprecio por la ideología. La iconografía de John Coltrane”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 197-205). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- SALANOVA GARROSO, Daniel (2013). “A vueltas con la novela gráfica: Rasgos genéricos y estudio en *From Hell* de Allan Moore”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 453-460). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- SÁNCHEZ APARICIO, Vega (2013). “Un lienzo de dolor: Arte contemporáneo y poesía en *La muerte me da* de Cristina Rivera Garza”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 207-214). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- SÁNCHEZ HERRERA, Joaquín; PINTADO BLANCO, Teresa (2010). “Las comunidades virtuales como estrategia de marketing. El avatar se va de compras”. En CARRILLO MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.). *Marketing hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 111-135). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.
- SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, Virginia (2013). “La historia del España a través del género negro: el estudio de *El extraño viaje* (1964) y de su banda sonora musical”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 381-388). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.

- SÁNCHEZ VILLADANGOS, Nuria (2013). “La memoria desencantada del género negro español actual: la sociedad que obnubila y el pasado como prólogo inquietante de un presente ¿sin futuro?” En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 33-40). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- SANTAMARÍA LÓPEZ, José Miguel (2007). “Censura y género «Western» en la época de Franco: traducciones genuinas y pseudotraducciones”. En MERINO ÁLVAREZ, R. (ed.) *Traducción y censura en España (1939-1975): estudios, sobre corpus TRACE: cine, narrativa, teatro*. (pp. 105-152). Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco. ISBN: 978-84-9860-042-1.
- SARNA, Marcin (2013). “Tonalidades del crimen. Un recorrido sin piedad por América Latina”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 199-206). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- SEBASTIÁN MORILLAS, Ana; MUÑOZ SASTRE, Daniel (2010). “Desafíos de la publicidad *ingame*. Espacios en alquiler de los mundos virtuales”. En CARRILLO MARQUETA, Juan; SEBASTIÁN MORILLAS, Ana (coord.). *Marketing hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. (pp. 233-266). Madrid: ESIC. ISBN: 978-84-7356-695-7.
- SERIKARTAL, Çetin (2005). “SOC, mirada y mimesis: la posibilidad de un enfoque preformativo sobre la visualidad”. En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 105-114). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.
- SOUTO, Luz C. (2013). “La búsqueda de la identidad a través del género negro: *Una mancha más*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura,*

- cine, televisión y cómic*. (pp. 277-283). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- STALLINGS, Gregory C. (2013). “La voz femenina del género negro en Almodóvar”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 371-380). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- STEWART, Melissa A. (2013). “Lo negro criminal femenino en el nuevo milenio: investigadoras del siglo XXI en la literatura española”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 79-82). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- SUÁREZ CERPA, Jessica (2013). “Semblanza de una ciudad: aproximaciones a la novela negra de José Luis Correa”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 41-46). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- TAYLOR, Laurie (2008). “División compromesse. Sul concetto di soglia nei fumetti e nei videogame”. En BITTANTI, Matteo. *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. (pp. 163-180). Milán: Unicolpi. ISBN: 9788840012704.
- VÁZQUEZ ARCO, Josefina (2013). “Vicio propio o Pynchon en clave *noir*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 133-138). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- VELASCO MARCOS, Emilia (2013). “La novela policiaca como testimonio del tránsito político: *Pájaro en una tormenta*, de Isaac Montero”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier;

- MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 47-54). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- VENTURA, Joaquim (2013). “La Barcelona charneca: geografías urbanas en Manuel Vázquez Montalbán y Juan Marsé”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 61-69). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- VERES, Luis (2013). “Referentes de la novela y el cine negro en *Los Soprano*”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 305-311). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- VILAR, Gerard (2012). “La estetización de la imagen violenta en el arte contemporáneo”. En GARCÍA VARAS, Ana (Ed.). *Filosofías de la imagen*. (pp. 7-22). Zaragoza; Institución Fernando el Católico. Recuperado de <https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/32/62/02vilar.pdf>
- VILLALONGA, Anna Maria (2013). “Crimen y memoria histórica: *Negras tormentas*, de Teresa Solana”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 83-90). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.
- VOCES FERNÁNDEZ, Javier; LÓPEZ MERAYO, Alejandro (2013). “Estrategias del tráiler cinematográfico en el género negro: de la minificción literaria a la minificción audiovisual en *Los crímenes de Oxford* (Álex de la Iglesia, 2008). Esbozo de una metodología”. En SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier; MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex (eds.). *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic*. (pp. 441-

450). Santiago de Compostela: Andavira Editora, S.L. ISBN: 978-84-8408-696-3.

WELCHMANN, John C. (2005). "Sobre lo siniestro en la cultura visual". En BREA, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. (pp. 207-221). Madrid: Akal. ISBN: 84-460-2323-7.

13.3. ARTÍCULOS EN REVISTAS CIENTÍFICAS Y DE DIVULGACIÓN.

AGUIRRE ROMERO, Almudena (2015). "Narrativa en grupo. Uso de la Wiki en la clase de Escritura Creativa". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº54. pp. 260-270. ISSN: 1139-3637.

ALONSO GONZÁLEZ, Marián (2015). "La narrativa crossmedia en las producciones de ficción de los grupos Atresmedia y Mediaset España". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº54. pp. 194-207. ISSN: 1139-3637.

ALONSO MOUTAS, Andrés (2014). "Estética y teoría del videojuego". *Revista Electrónica de Investigación en Filosofía y Antropología*. Número 3 (Junio 2014). 13 pág. ISSN: 2340-4442.

ALVARADO RUIZ, Ramón (2015). "Escribir en la era digital desde un jardín devastado". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº54. pp. 26-39. ISSN: 1139-3637.

ARQUERO BLANCO, Isabel (2015). "De vuelta a la ficción sonora". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº54. pp. 155-168. ISSN: 1139-3637.

ARROYO-FURPHY, Susana (2015). "Las soledades y el blog (de Sor Juana, monja del siglo XVII a Led Zeppelin, Nick Cave o Arvo Pärt)". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº54. pp. 234-248. ISSN: 1139-3637.

BARRANCO NAVEA, Mario (2014). "'Don't Look Back': La programación del tabú". *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. Nº 2. pp. 83-94. ISSN: 2340-5570.

BENITO GARCÍA, José María (2005). "El mercado del videojuego: unas cifras". *Icono 14*. Nº 17. pp. 1-11

- CARRERA ÁLVAREZ, Pilar; LIMÓN SERRANO, Nieves; HERRERO CURIEL, Eva; SAÍNZ DE BARANDA ANDUJAR, Clara (2013). "Transmedialidad y ecosistema digital". *Historia y comunicación social*. Vol. 18. Nº Esp. Nov. pp. 535-545.
- CASTILLO-POMEDA, José-María (2015). "La composición en los tiempos del "selfie"". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº54. pp. 126-140. ISSN: 1139-3637.
- CLEMENTE FERNÁNDEZ, María Dolores (2007). "Mujeres del *Far West*. Estereotipos femeninos en el cine del oeste". *Area abierta*. Nº 17. 15 pág. ISSN-e: 1578-8393.
- CLEMENTE FERNÁNDEZ, María Dolores (2003). "Un mito del celuloide: el indio en el western americano". *Area abierta*. Nº 5. 9 pág. ISSN-e: 1578-8393.
- CONTRERAS, Pilar (2007). "Arte Contemporáneo – Violencia: metáfora individual y colectiva". *Revista Nuestra América*. Nº 3. pp. 115-128. ISSN: 1646-5024.
- DA SILVA CABRAL, Izaura (2015). "Narrativas literárias infantis na Web: a construção de valores culturais na criança negra no contexto escolar". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº54. pp. 283-292. ISSN: 1139-3637.
- DARICI, Katuscia (2014). "El cómic y la transmedialidad. El caso de *La Doce* de François Schuiter en Realidad Aumentada". *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*. Vol. 19. pp. 303-313.
- FELTEN, Hans (1998). "Juegos de la intermedialidad en la narrativa española contemporánea". *Actas del XII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas 21-26 de agosto de 1995, Birmingham*. Vol. 5. (Época contemporánea/Coord. Dereck Flitter). pp. 98-102. ISBN: 0-70044-1903-3.
- FERNÁNDEZ PICHEL, Samuel (2009). "El western en Hawks Ford". *Frame: revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*. Nº 5. pp. 214-253. ISSN: 1988-3536.
- FERNÁNDEZ RUIZ, Marta (2011). "Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego". *Razón y Palabra*. Nº 75. 24 pág. ISSN-e: 1605-4806.

- GARCÍA CREGO, Juan (2015). "Narraciones de Horro Digital ¿Una narración para Adolescentes?". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 169-182. ISSN: 1139-3637.
- GARFIAS FRÍAS, José Ángel (2010). "La industria del videojuego a través de las consolas". *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*. N° 209. pp. 161-182.
- GELADO MARCOS, Roberto (2015). "Nuevas concepciones de tiempo y espacio en el mundo digital. ¿Hacia una desaparición de las experiencias no mediadas?". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 15-25. ISSN: 1139-36-37.
- GÓMEZ, Iván; GONZÁLEZ ÁLVAREZ, José Manuel (2017). "La adaptación en la era intermediática: textos, pantallas e industria". *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*. N° 14. pp. 5-18. E-ISSN: 2172-0150.
- GÓMEZ-ELEGIDO CENTENO, Ana María (2015). "La promesa del hipertexto narrativo en *Continuidad de los parques* de Julio Cortazar". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 40-46 ISSN: 1139-3637.
- GONÇALVES CARDOSO, Franciely (2015). "Narrativas Migrantes: Espacio del Híbrido en las Artes". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 184-193. ISSN: 1139-3637.
- GONZÁLEZ SÁNCHEZ, José Félix (2010). "La trama maestra en la narrativa audiovisual. El caso del cine del oeste". *Fonseca, Journal of Communication*. N° 1 (Segundo Semestre). pp. 100-122. ISSN-e: 2172-9077.
- GONZÁLEZ SÁNCHEZ, José Félix (2011). "Héroes, antihéroes y villanos en el western español". *Razón y Palabra*. N° 78. 15 pág. ISSN-e: 1605-4806.
- GUARINOS, Virginia (2007). "Transmedialidades: El signo de nuestro tiempo". *Comunicación*. N° 5. pp. 17-22.
- GUBERN, Román (2005A). "De la palabra a la tecnoescritura". *Quintana*. N°4. pp. 131-136.
- HERNÁNDEZ RUIZ, Javier (2015). "*Plot 28*, un pionero universo transmedia que radiografía el poder alienante del capitalismo de escaparate en España". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 221-233. ISSN: 1139-3637.

- JIMÉNEZ GARCÍA, Irene (2015). “Convivencia de corrientes estéticas en el videojuego: *Low-Tech* e Hiperrealismo”. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. Nº4. pp. 31-50. ISSN: 2340-5570.
- LEGERÍN, Beatriz (2011). “La industria del entretenimiento: La evolución del mercado de los videojuegos y sus tendencias”. *Comunicación y gobernanza en Europa*, corrd. Francisco Campos Freire, pp. 352-367. Madrid: Universitas.
- LEIBRANDT, Isabella (2015). “Narrarse a uno mismo, autotematización y la cultura de la confesión”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº54. pp. 141-154. ISSN: 1139-3637.
- LEONE, Massimo (2014). “Héroes y antihéroes trans-textuales: el caso Kony2012”. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*. Vol. 19. pp. 197-214.
- LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE, Asunción (2011). “Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación”. *Cuadernos de Información y Comunicación*. Vol. 16. pp. 95-114.
- LORENZO OTERO, Juan Luis (2017). “Literatura, cine, videojuego y cómic: La transmedialidad en *The Warriors*”. *Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía*. Nº14. pp. 255-273. E-ISSN: 2172-0150.
- LOZANO MUÑOZ, Alejandro (2013). “Cuerpos digitalizados. El papel del cuerpo en la estética de los videojuegos contemporáneos”. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. Nº 1. pp. 47-65.
- MAINER BLANCO, Belén (2015A). “Desarrollo indie en Madrid Games Week y Ficod”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº 54. pp. 313-325. ISSN: 1139-3637.
- MAINER BLANCO, Belén (2015B). “El poder de los usuarios y su influencia en las narrativas digitales: el caso de *Mass Effect 3*”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº54. pp. 111-124. ISSN: 1139-3637.
- MANGIRÓN, Carmen (2012). “Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global”. *Puertas a la lectura*. Nº 24. pp. 28-43.

- MANRUBIA PEREIRA, Ana M^a (2014). “El proceso productivo del videojuego: fases de producción”. *Historia y comunicación Social*. Vol. 19. N° Esp. Marzo. pp. 791-805. ISSN: 1137-0734.
- MARÍN MARTÍN, Joaquin (2014). “Videojuegos y Televisión. Influencias en el tratamiento audiovisual de contenidos deportivos”. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. N° 3. pp. 35-55. ISSN: 2340-5570.
- MARÍN UREÑA, José Manuel (2015). “Intermedialidad narrativa, modelos estructurales de videojuegos en cine: El caso de *Al Filo del Mañana* (2014) de Doug Liman”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp.93-110. ISSN: 1139-3637.
- MARTÍNEZ FABRE, Mario-Paul (2013). “Game play abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autor referencia en la partida de juego”. *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*. Vol. 1, N° 1. pp. 9-26.
- MAS, Ricard (2008). “Adiós al estigma del videojuego: Game Over”. *Descubrir el arte*. N°115. pp. 70-75.
- MAYOR MAYOR, Francesc (2014). “Transmedia Storytelling desde la ficción televisiva serial española: El caso de Antena 3”. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*. Vol. 19. pp. 69-85.
- MEDINA, Klaus (2016). “Juega y sabrás lo que eres”. *Ciencia y cultura*. N° 37. pp. 185-201. ISSN: 2077-3323.
- MEDINA, Pablo (2015). “Los raíles ocultos, narrativa multiopción invisible de videojuegos”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N° 54. pp. 66-79. ISSN: 1139-3637.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón (2013-2014). “As portadas dos videoxogos: epitexto visual por antonomasia”. *Viceversa. Revista galega de tradución*. N° 19-20. pp. 281-302. ISSN: 1135-8920-19-20.
- MOLINA AHUMADA, Ernesto Pablo (2015). “Lo heroico en clave digital: mito, literatura y videojuego”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 80-92. ISSN: 1139-3637.

- MONTES PÉREZ, Marina (2010). "Narrativa en las aventuras gráficas". *Frame: revista de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*. N° 6. pp. 243-264.
- MORA, Vicente Luis (2014). "Acercamiento al problema terminológico de la narrativa transmedia". *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*. Vol. 3, N° 1. pp. 11-41. ISSN-e: 2254-4496.
- NAVARRO REMENSAL, Víctor (2013). "La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a los juegos de Batman". *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. N° 1. pp. 27-45.
- ODDA, Valentina (2013). "Ad ovest dello spaghetti western. L'asse Italia-Spagna nelle coproduzioni del western all'italiana". *Quaderns*. N° 8. pp. 91-99. ISSN: 1888-4571.
- OLMO SORIANO, Daniel del (2013). "Acercamiento al aprendizaje conductual bajo el mundo 1-1 de Super Mario Bros". *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. N° 1. pp. 85-100.
- PALAO ERRANDO, José Antonio (2015). "Dar consigo no es ser: la disolución del sujeto en la novelística hipertextual del Colectivo Juan de Madre". *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 47-64. ISSN: 1139-3637.
- PEREIRA-GARCÍA, Sofía; GÓMEZ-GONZALVO, Fernando (2015). "La reconstrucción del paso del tiempo en el videojuego *Sid Meier's Civilization IV*. Una aproximación educativa". *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. N°4. pp. 13-27. ISSN: 2340-5570.
- PÉREZ INDAVEREA, M^a Aranzazu (2012). "Espacios urbanos en el videojuego: París como escenario de tensión". *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. Vol. 4, núm. 1. pp. 31-48.
- PÉREZ INDAVEREA, M^a Aranzazu; PÉREZ INDAVEREA, M^a Lourdes (2011). "La imagen urbana a través del videojuego: Londres". *Actas Icono14 – N° 8 II Congreso Internacional Sociedad Digital*. 19 pág. ISBN: 1697-8293.

- PÉREZ LATORRE, Oliver (2011). “Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas”. *Comunicació: revista de recerca i anàlisi*. Vol.28, Volum 1. pp. 127-146. ISSN-e: 2014-0444.
- PÉREZ LATORRE, Oliver (2012). “Del Ajedrez a StarCraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos”. *Comunicar*. Nº 38, V. XIX. Pp. 121-129. ISSN: 1134-3478.
- PÉREZ LATORRE, Oliver (2012). “El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego”. *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)*. Universidade da Coruña (España). pp. 1901-1910. ISBN: 978-84-9749-522-6.
- PÉREZ LATORRE, Oliver; RAMOS SERRANO, Marina (2009). “Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego”. *Comunicación*. Nº7, Vol.1. pp. 1-5. ISSN: 1989-600X.
- PLANELL DE LA MAZA, Antonio José (2010). “Max Payne: cine negro y pesadillas en el medio interactivo”. *Razón y Palabra*. Nº 72. 18 páginas. ISSN-e: 1605-4806.
- PLANELL DE LA MAZA, Antonio José (2011). “El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia”. *Anàlisi. Quaderns de comunicació i cultura*. Nº 42. pp. 65-78. ISSN: 0211-2175.
- PLANELL DE LA MAZA, Antonio José (2011). “Usos sociales y analogías estéticas. El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos”. *Telos. Cuadernos de comunicación e innovación*. Nº 88. pp. 46-57. ISSN: 0213-084X.
- REBOIRAS, Óscar (2007). “Videoxogo: do consumo á produción”. *Tempos novos*. Nº124 (sep. 2007). pp.107-109.
- RODRIGO DE DIEGO, Isidro (2013). “BowserLives: Pautas para el diseño de villanos con valor pedagógico”. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. Nº 1. pp. 69-84.
- RODRÍGUEZ MOSCATEL, Laura (2014). “Arte y Telepresencia. Generación artística en colectivo”. *ASRI: Arte y sociedad revista de investigación*. Nº6. ISSN-e: 2174-7563

- SÁEZ SORO, Emilio (2014). “Trabajo en mundos virtuales. Del teletrabajador al avatar a tiempo completo”. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. N° 2. pp. 51-72. ISSN: 2340-5570.
- SÁNCHEZ COTERÓN, Lara (2014). “El videojuego como paradigma de la creación procedural: ventajas e inconvenientes”. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. N° 3. pp. 17-32. ISSN: 2340-5570.
- SÁNCHEZ JIMÉNEZ, José (1994). “Los mass media”. *Cuadernos del Mundo Actual*. Vol. 42. pp. 5-31.
- SÁNCHEZ PARRÓN, José Antonio (2014). “La codificación del mito heroico. Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas”. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. N° 2. pp. 17-34. ISSN: 2340-5570.
- STRAEHLE PORRAS, Edgar (2012). “El mito como excusa: diferentes usos del “western””. *Sesión no numerada: revista de letras y ficción audiovisual*. N° 2. pp. 203-220. ISSN-e: 2173-5123.
- TORRES BEGINES, Concepción (2015). “Novelas en Twitter: el fenómeno de la narrativa en 140 caracteres”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 208-220. ISSN: 1139-3637.
- TOSCA, Susana (2015). “Autoría y pedagogía digital”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 250-259. ISSN: 1139-3637.
- TRENTA, Milena (2012). “Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural”. *Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – IVCILCS*. Universidad de La Laguna.
- TSCHANG, Feichin Ted; Vang, Jan (2008). “Explaining the Spatial Organization of Creative Industries: The Case of the U.S. Videogames Industry”. *DRUID 25th Celebration Conference 2008, June 17-20*. pp. 1-39.
- VALLS BARREDA, Silvia (2015). “Innovación Educativa: Lectura, pensamiento crítico y narración entre adolescentes de la era digital”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°54. pp. 271-282. ISSN: 1139-3637.

- VARGAS DELGADO, José Jesús (2015). “Mindfulness compositivo digital: nueva metodología docente de la estética digital consciente, en comunicación persuasiva visual aplicada”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº 54. pp. 302-312. ISSN: 1139-3637.
- VELASCO PADIAL, Paula (2014). “La estética de lo sublime en el *survival horror*: el caso de *Silent Hill*”. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*. Nº 2. pp. 35-50. ISSN: 2340-5570.
- VILAR, Gerard (2004). “Las razones del arte”. *Taula, quaderns de pensament*. Núm. 38. pp. 39-58. ISSN: 0214-6657.
- WALTER QUINHOES, Elenara; Prestes Oliveira, Juliana (2015). “Uma proposta de Narrativa digital a partir da técnica de *Role Play*”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Nº 54. pp. 293-301. ISSN: 1139-3637.

13.4. ARTÍCULOS EN PRENSA ESCRITA ESPECIALIZADA.

- HOBBY CONSOLAS (2018). “Angel Studios Rockstar San Diego”. *Hobby Consolas*. Nº 329. pp. 90-91. ISSN: M-32631-1991.
- HOBBY CONSOLAS (2019). “Los mejores”. *Hobby Consolas*. Nº 335. p. 80. ISSN: M-32631-1991.
- HOBBY CONSOLAS (2019a). “Los mejores”. *Hobby Consolas*. Nº 337. p. 84. ISSN: M-32631-1991.

XIV. WEBGRAFÍA.

14.1. BLOGS.

- DAILLY, Mike (2004-2006). “The Complete History of DMA Design”. *Javalemmings*. Recuperado de <http://www.javalemmings.com/DMA/index.htm> Consulta: 06/05/2019.
- FRASCA, Gonzalo (1999). “Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative”. *Ludology*. Recuperado de <http://www.ludology.org/articles/ludology.html> Consulta: 04/08/2017.
- JENKINS, Henry (2003). “Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling”. *Technology Review*. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/> Consulta: 27/12/2016.
- JENKINS, Henry (2011). “Transmedia 202: Further Reflections”. *Henry Jenkins*. Recuperado de http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html Consulta: 27/12/2016.
- JUUL, Jesper (1998). “El choque entre videojuego y narración”. *Jesper Juul*. Recuperado de http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html Consulta: 04/08/2017.

14.2. PÁGINAS WEB DE EMPRESAS E INSTITUCIONES CULTURALES.

- BAFTA (2014). “Rockstar Games To Be Hounored With BAFTA Fellowship”. *BAFTA*. Recuperado de <http://www.bafta.org/media-centre/press-releases/rockstar-games-to-be-honoured-with-bafta-fellowship> Consulta: 09/05/2019.

- BAFTA (2019). “List of BAFTA Fellowship Winners”. *BAFTA*. Recuperado de <http://awards.bafta.org/keyword-search?keywords=Fellowship> Consulta: 09/05/2019.
- ROCKSTAR GAMES (2012). “Grand Theft Auto Recognized at the Victoria and Albert Museum in London”. *Rockstar Games*. Recuperado de <http://www.rockstargames.com/newswire/article/26521/grand-theft-auto-recognized-at-the-victoria-and-albert-museum-in.html> Consulta: 07/01/2015.
- TAKE-TWO INTERACTIVE (1999). “Press Release 1/22/99”. *Take-Two Interactive*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20000604162456/http://www.take2games.com/public/news/article.jhtml?articleid=30> Consulta: 06/05/2019.
- WIKIPEDIA (2019). “Rockstar Toronto”. *Wikipedia*. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Rockstar_Toronto Consulta: 06/05/2019.
- WIKIPEDIA (2019a). “Rockstar Viena”. *Wikipedia*. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Rockstar_Vienna Consulta: 08/05/2019.

14.3. PRENSA DIGITAL.

- 1UP (2008). “Rockstar explains the tech behind GTA4, with new screens”. *1Up*. Recuperado de https://web.archive.org/web/20161009160657/http://www.1up.com/previews/grand-theft-auto-iv_3 Consulta: 07/05/2019.
- 20 MIMUTOS (2018). “Los videojuegos supusieron un negocio de 108000 millones de dólares en 2017”. *20 Minutos*. Recuperado de <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/videojuegos-2017-negocio-mundo-mas-100000-millones-dolares-32500/0/> Consulta: 10/05/2019.
- ABC (2006). “Denuncian a los creadores del «GTA: Vice City» por incitar a un menor al asesinato”. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/hemeroteca/historico-26-09-2006/abc/Tecnologia/denuncian-a-los-creadores-del-gta-vice-city->

- [por-incitar-a-un-menor-al-asesinato_1423486466544.html](http://www.abc.es/hemeroteca/historico-14-02-2015/tecnologia/por-incitar-a-un-menor-al-asesinato_1423486466544.html)
Consulta: 11/02/2015.
- ABC (2007). “Prohíben la venta en el Reino Unido de un videojuego por considerarlo «sádico»”. *ABC*. Recuperado de http://www.abc.es/hemeroteca/historico-20-06-2007/abc/Tecnologia/prohiben-la-venta-en-el-reino-unido-de-un-videojuego-por-considerarlo-sadico_1633816232645.html
Consulta: 10/02/2015.
- ABC (2008). “El ‘Grand Theft Auto IV’ se convierte en el videojuego con mayor venta en su primer día en los mercados”. *ABC*. Recuperado de http://sevilla.abc.es/hemeroteca/historico-01-05-2008/sevilla/Sociedad/el-%27gran-theft-auto-iv%27-se-convierte-en-el-videojuego-con-mayor-venta-en-su-primer-dia-en-los-mercados_1641837693480.html Consulta: 11/02/2015.
- ABC (2010). “Los diez videojuegos más caros de la historia”. *ABC*. Recuperado de http://www.abc.es/hemeroteca/historico-26-02-2010/abc/Tecnologia/los-diez-videojuegos-mas-caros-de-la-historia_1134087527140.html Consulta: 11/02/2015.
- ABC (2013). “«GTA V» rompe siete récords Guinness en solo tres semanas”. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20131009/abci-ompe-records-guinness-201310091745.html> Consulta: 10/12/2014.
- ABC (2013a). “«GTA V» supera los 1000 millones de dólares en sólo tres días”. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20130921/abci-gtav-millones-ventas-201309211850.html> Consulta: 11/02/2015.
- ABC (2013b). “Grand Theft Auto V, el videojuego con la producción más cara de la historia”. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20130909/abci-gtav-produccion-costoso-201309091244.html> Consulta: 11/02/2015.
- ABC (2013c). “Lindsay Logan quiere demandar a Rockstar”. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/videos-estilo/20131202/lindsay-lohan-quiere-demandar-2886353702001.html> Consulta: 10/02/2015.

- ADAMS, Dan (2005). "Empire Herat II". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2005/04/15/empire-earth-ii-2>
Consulta: 08/05/2019.
- ANDERSON, Luke (2008). "Bully: Scholarship Edition Impressions". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/bully-scholarship-edition-impressions/1100-6184751/> Consulta: 08/05/2019.
- ANDRÉS, Javi (2015). "GTA V coloca más de 52 millones de copias". *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com/playstation-4/noticias/gta-v-coloca-mas-de-52-millones-de-copias/1984730/2061791> Consulta: 04/08/2015.
- ANDROVICH, Mark (2008). "Rockstar acquires Mad Doc Software". *Gamesindustry*. Recuperado de <https://www.gamesindustry.biz/articles/rockstar-acquires-mad-doc-software> Consulta: 08/05/2019.
- ANTÓN, Chema (2010). "Bienvenido al Salvaje Oeste". *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/02/25/navegante/1267094077.html> Consulta: 16/02/2015.
- ATOMIX (2012). "Grand Theft Auto es reconocido en el museo Victoria and Albert de Londres". *Atomix*. Recuperado de <http://atomix.vg/2012/04/03/grand-theft-auto-es-reconocido-en-el-museo-victoria-and-albert-de-londres/> Consulta: 09/02/2015.
- BAERTLEIN, Lisa (2005). "Nueva polémica sobre 'GTA San Andreas', esta vez por 'mostrar sexo explícito'". *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2005/07/12/juegos/1121157813.html> Consulta: 16/02/2015.
- BANGEMAN, Eric (2007). "Manhunt 2 will see Halloween release date after getting M rating". *Ars Technica*. Recuperado de <https://arstechnica.com/gaming/2007/08/manhunt-2-will-see-halloween-release-date-after-getting-m-rating/> Consulta: 08/05/2019.
- BATCHELOR, James (2018). "Analyst expects Houser brothers to receive huge Red Dead royalties." *Gameindustry*. Recuperado de

- <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-10-26-houser-brothers-expected-to-receive-bulk-of-usd538m-red-dead-royalties>
Consulta: 06/05/2019.
- BBC (2014). “BAFTA fellowship for Rockstar Games”. *BBC*. Recuperado de <https://www.bbc.com/news/technology-26417488>
Consulta: 09/05/2019.
- BELINCHÓN, Gregorio (2017). “Muere George A. Romero, el creador del cine de zombis.” *El País*. Recuperado de https://www.elpais.com/cultura/2017/07/16/actualidad/1500241378_263047.html Consulta: 10/05/2019.
- BIGELOW, Bruce V. (2001). “Before the bubble”. *The San Diego Union-Tribune*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171201035736/http://legacy.sandiegouniontribune.com/news/reports/survivors/index.html> Consulta: 07/05/2019.
- BLEVINS, Tal (1999). “Midtown Madness”. *IGN*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20140427114942/http://www.ign.com/articles/1999/06/12/midtown-madness> Consulta: 07/05/2019.
- BLUE’S NEWS (2000). “Crave Entertainment and Barking Dog Studios Join Forces to Deliver the Best Team-Based First Person Shooter”. *Blue’s News*. Recuperado de <https://www.bluesnews.com/a/102/global-operations-announced>
Consulta: 08/05/2019.
- BRANWELL, Tom (2003). “Take-Two buys another Rockstar”. *Eurogamer*. Recuperado de https://www.eurogamer.net/articles/article_47235 Consulta: 08/05/2019.
- BRAMWELL, Tom (2004). “Rockstar to release GTA GBA in autumn”. *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/news100604gtagba> Consulta: 07/05/2019.
- BRAMWELL, Tom (2006). “PSP versions of GTA and Midnight Club 3 confirmed”. *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/news100105gtapsp> Consulta: 07/05/2019.

- BRAMWELL, Tom (2008). "Bully: Scholarship Edition". *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/bully-scholarship-edition-review> Consulta: 08/05/2019.
- BRAMWELL, Tom (2010). "'Rockstar Spouse' attacks dev conditions". *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/rockstar-spouse-attacks-studio-conditions> Consulta: 08/05/2019.
- BURNES, Andrew (2004). "Rockstar Purchases Mobius For GBA & PSP Development". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2004/04/08/rockstar-purchases-mobius-for-gba-psp-development> Consulta: 07/05/2019.
- BUTTS, Steve (2002). "Empire Herat: The Art of Conquest". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2002/05/16/empire-earth-the-art-of-conquest-4> Consulta: 08/05/2019.
- CALVERT, Justin (2002). "Angel Studios acquired by Rockstar". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/angel-studios-acquired-by-rockstar/1100-2898096/> Consulta: 07/05/2019.
- CALVERT, Justin (2004). "Mobius renamed Rockstar Leeds". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/mobius-renamed-rockstar-leeds/1100-6093162/> Consulta: 07/05/2019.
- CARABAÑA, Carlos (2017). "George A. Romero: cuando los zombies son los buenos (y además las víctimas)." *Vanity Fair*. Recuperado de <https://www.revistavanityfair.es/cultura/entretenimiento/articulos/george-a-romero-muerte-zombies-critica-social/25123/amp> Consulta: 10/05/2019.
- CARLESS, Simon (2005). "Rockstar To Open New London Development Studio". *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/news/98211/Rockstar_To_Open_New_London_Development_Studio.php Consulta: 08/05/2019.
- CARLESS, Simon (2007). "*Manhunt 2* Gets Rockstar Viena Crediting Controversy". *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/news/107032/Manhunt_2_Gets

- [Rockstar Vienna Crediting Controversy.php](#) Consulta: 08/05/2019.
- CASTELLANO, Álvaro (2014). “Rockstar Games recibirá un premio por toda una carrera de los premios BAFTA”. *3D Juegos*. Recuperado de <https://www.3djuegos.com/noticia/140796/0/rockstar/premios-bafta/> Consulta: 09/05/2019.
- CASTRO, Juan (2005). “GTA: Liberty City Stories Interview”. *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2005/10/14/gta-liberty-city-stories-interview> Consulta: 07/05/2019.
- CLAYMAN, David (2010). “Rockstar Wives Strike Back”. *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2010/01/08/rockstar-wives-strike-back> Consulta: 08/05/2019.
- CORTES, Iker (2013) “GTA V’, videojuego del año”. *ABC*. Recuperado de <http://sevilla.abc.es/tecnologia/20131129/rc-videojuego-201311291451.html> Consulta: 11/02/2015.
- CROWLEY, Hillary (1999). “Sierra Studios, Relic Entertainment and Barking Dog Studios Announce Homeworld: Cataclysm”. *GameZone*. Recuperado de https://www.gamezone.com/news/sierra_studios_relic_entertainment_and_barking_dog_studios_announce_homeworld_cataclysm/ Consulta: 08/05/2019.
- CTV NEWS (2016). “Lindsay Lohan loses lawsuit versus ‘Grand Theft Auto’ makers”. *CTV News*. Recuperado de <https://www.ctvnews.ca/entertainment/lindsay-lohan-loses-lawsuit-versus-grand-theft-auto-makers-1.3055045> Consulta: 08/05/2019.
- DE MONEO, Iván (2012). “Vuelve el detective Max Payne, un héroe atormentado”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/02/14/actualidad/1329208420_658890.html Consulta: 17/02/2015.
- DE MONEO, Iván (2013). “Los jugadores se identifican con los malos; los héroes no funcionan”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/09/16/actualidad/1379325689_198017.html Consulta: 17/02/2015.

- DESIGN MUSEUM (2016). "Rockstar Games: Multimedia Designers". *Game Museum*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20160927090953/http://design.designmuseum.org/design/rockstar-games.html> Consulta: 06/05/2019.
- DEVELOP (2008). "IP Profile: Grand Theft Auto". *Develop*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20170119101225/http://www.develop-online.net/analysis/ip-profile-grand-theft-auto/0116103> Consulta: 06/05/2019.
- DOBSON, Jason (2009). "Rockstar, Media Molecule lead 2009 Develop Awards nods". *Engadget*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171214073402/https://www.engadget.com/2009/06/05/rockstar-media-molecule-lead-2009-develop-awards-nods/> Consulta: 07/05/2019.
- DUNHAM, Jeremy (2005). "Pre-E3 2005: The Warriors: From Film to Game". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2005/05/12/pre-e3-2005-the-warriors-from-film-to-game> Consulta: 06/05/2019.
- DUNKIN, Alan (2000). "Midtown Madness Goes Gold". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/midtown-madness-goes-gold/1100-2451701/> Consulta: 07/05/2019.
- EDWARDS, Tim (2015). "Hands on with GTA V on PC: the 'ultimate' port". *PCGamesn*. Recuperado de <https://www.pcgamesn.com/grand-theft-auto-v/hands-on-with-gta-v-on-pc-the-ultimate-port> Consulta: 06/05/2019.
- EL MUNDO (2004). "Cada vez más videojuegos emulan la 'vida real' como fuente de diversión". *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2004/01/07/juegos/1073470954.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2005). "Acusan a un polémico videojuego de hacer apología de la violencia escolar". *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2005/11/10/juegos/1131618066.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2005a). "Rockstar publica un 'parche' para evitar el contenido sexual de GTA San Andreas". *El Mundo*. Recuperado de

- <http://www.elmundo.es/navegante/2005/08/11/juegos/1123755545.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2006). “Demandan a los fabricantes de ‘GTA: Vice City’ por el asesinato de tres personas en EEUU”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2006/09/26/juegos/1159261119.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2006a). “‘Grand Theft Auto’ se enfrenta a la ciudad de Los Ángeles en los tribunales”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2006/02/01/juegos/1138785548.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2007). “Fallan en contra de la prohibición de Manhunt 2 en el Reino Unido”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2007/12/11/tecnologia/1197372345.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2008). “‘GTA San Andreas’, el videojuego más vendido de la historia en EEUU”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2008/06/18/tecnologia/1213793263.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2008a). “La Federación Catalana de Taxi exige la retirada del videojuego Grand Theft Auto IV”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/08/06/barcelona/1218049180.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2008b). “La versión para PC de GTA IV aparecerá en noviembre”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2008/08/07/juegos/1218098793.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2008c). “Llega a las tiendas ‘GTA IV, Liberty City’ rodeado de expectación y polémica”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2008/04/29/juegos/1209461369.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2008d). “Nintendo lanzará un ‘Grand Theft Auro’ para su consola portátil DS en invierno”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2008/07/16/tecnologia/1216207266.html> Consulta: 16/02/2015.

- EL MUNDO (2008e). “Piden en Mallorca la retirada de un videojuego que consiste en matar taxistas”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/08/07/baleares/1218134795.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2008f). “Reino Unido levanta la censura contra el polémico videojuego Manhunt 2”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/navegante/2008/03/14/juegos/1205497657.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2009). “‘GTA: Chinatown Wars’, al iPhone”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/09/01/navegante/1251795493.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2009a). “Red Dead Redemption llegará a las tiendas el 30 de abril de 2010”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/12/02/navegante/1259758796.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2012). “El tiempo bala también habla portugués”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/2012/03/20/el-tiempo-bala-tambien-habla-portugues.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2012a). “GTA al museo”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/2012/04/04/gta-al-museo.html> Consulta: 07/01/2015.
- EL MUNDO (2013). “GTA V recauda 591 millones en un día, el mejor estreno de un videojuego”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2013/09/19/navegante/1379603559.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL MUNDO (2013a). “La producción del nuevo Grans Theft Auto V ha sido la más cara de la historia”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2013/09/09/navegante/1378738722.html> Consulta: 16/02/2015.
- EL PAÍS (2004). “Mucho más que ‘siga a ese coche’”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2004/11/05/actualidad/1099646878_850215.html Consulta: 17/02/2015.

- EL PAÍS (2004a). “Retiran un videojuego en el Reino Unido tras vincularlo con el brutal asesinato de un menor”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2004/07/29/actualidad/1091089684_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2005). “Australia retira el juego ‘GTA San Andreas’ del mercado”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2005/07/29/actualidad/1122625684_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2005a). “EEUU investiga si el juego ‘GTA San Andreas’ incluye escenas sexuales ocultas”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2005/07/11/actualidad/1121070478_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2005b). “El Defensor del Menor de Madrid, contra un juego que muestra acoso escolar”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2005/11/10/actualidad/1131614884_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2005c). “El fabricante de ‘GTA San Andreas’ dice que no creó las escenas de sexo”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2005/07/14/actualidad/1121329679_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2005d). “‘GTA San Andreas’, sólo para adultos”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2005/07/21/actualidad/1121934484_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2005e). “Se acabó el ‘café caliente’”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2005/08/11/actualidad/1123748879_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2007). “Gran Bretaña estudia dar otra oportunidad a un videojuego prohibido.” *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2007/12/11/actualidad/1197365282_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2007a). “Sony y Nintendo también dan la espalda al polémico ‘Manhunt 2’”. *El País*. Recuperado de

- http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2007/06/21/actualidad/1182414484_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2008). “Grand Theft Auto IV”, el videojuego del año”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/04/29/actualidad/1209457683_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2008a). “GTA demanda a la autoridad competente de Chicago por retirar su publicidad de las calles”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/05/07/actualidad/1210148885_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2008b). “GTA IV arrasa”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/05/07/actualidad/1210148885_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2008c). “La culpa de todo la tiene GTA IV”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/08/05/actualidad/1217924878_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2008d). “Las carreras ilegales llegan a Los Ángeles”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/10/24/actualidad/1224836879_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2008e). “Los diez videojuegos más vendidos de la historia”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/06/18/actualidad/1213777684_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2008f). “Los juegos de la Wii también son los más vendidos”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/08/22/actualidad/1219393681_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2008g). “Los videojuegos ya son cultura en Alemania”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/08/14/actualidad/1218702482_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2008h). “Manhunt 2, el videojuego censurado, saldrá a la venta en el Reino Unido”. *El País*. Recuperado de

- http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/03/14/actualidad/1205486883_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2013). ““Grand Theft Auto’ llega a los móviles”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/12/12/actualidad/1386837538_174418.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2013a). ““Grand Theft Auto V’ bate siete récords Guinness”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/10/09/actualidad/1381316776_301345.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2013b). ““GTA V’ gana el premio al mejor videojuego del año”. *El País*. Recuperado de http://ccaa.elpais.com/ccaa/2013/11/28/paisvasco/1385670053_784217.html Consulta: 17/02/2015.
- EL PAÍS (2013c). “La Comisión Europea investiga las ayudas británicas al sector del videojuego”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/04/16/actualidad/1366122838_718356.html Consulta: 17/02/2015.
- ESTRADA, Raúl (2012). “Rockstar desclasifica la presentación de Vice City en el Museo de Diseño de Londres”. *Niubie*. Recuperado de <https://www.niubie.com/2012/12/rockstar-desclasifica-la-presentacion-de-vice-city-en-el-museo-de-diseno-de-londres/> Consulta: 09/02/2014.
- EUROGAMER (2001). “Payne gets some consolation”. *Eurogamer*. Recuperado de https://web.archive.org/web/20171201032234/http://www.eurogamer.net/articles/article_30999 Consulta: 06/05/2019.
- EUROGAMER (2002). “Rockstar Ate My (Barking) Dog”. *Eurogamer*. Recuperado de https://web.archive.org/web/20171201042015/http://www.eurogamer.net/articles/article_46423 Consulta: 06/05/2019.
- FAHEY, Rob (2004). “Take Two adds Mobius to the Rockstar family”. *Gamesindustry.biz*. Recuperado de <https://www.gamesindustry.biz/articles/take-two-adds-mobius-to-the-rockstar-family> Consulta: 07/05/2019.

- FAYLOR, Chris (2008). "Bully Heads to PC in October". *Shacknews*. Recuperado de <https://www.shacknews.com/article/54331/bully-heads-to-pc-in> Consulta: 08/05/2019.
- FELDMAN, Curt (2006). "GTA killer case clears hurdle". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/gta-killer-case-clears-hurdle/1100-6146882/> Consulta: 08/05/2019.
- FERNÁNDEZ, Salva (2015). "Controvertido documental en TV3 sobre videojuegos". *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com/xbox-one/noticias/controvertido-documental-en-tv3-sobre-los-videojuegos/45366/2047876> Consulta: 16/03/2015.
- FIGUEROA, Sergio (2013). "Grand Theft Auto, el videojuego que se hizo mayor creyéndose adolescente". *El Diario*. Recuperado de http://www.eldiario.es/turing/GTA-videojuegos-buscaban-madurez_0_127037938.html Consulta: 22/03/2016.
- FLETCHER, Laurence (2001). "Gameplay sells subsidiary for £1". *Citywire*. Recuperado de <https://citywire.co.uk/funds-insider/news/gameplay-sells-subsidiary-for-1/a218731> Consulta: 08/05/2019.
- FORDE, Matt (2017). "Feature: The Complete History of Rockstar Games on Nintendo Platforms". *Nintendo Life*. Recuperado de http://www.nintendolife.com/news/2017/09/feature_the_complete_history_of_rockstar_games_on_nintendo_platforms Consulta: 06/05/2019.
- GAMASUTRA (2002). "Take-Two Acquires Barking Dog Studios". *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/news/92359/TakeTwo_Acquires_Barking_Dog_Studios.php Consulta: 06/05/2019.
- GAMASUTRA (2002a). "Take-Two Adds Angel to its Rockstar Roster". *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/news/92521/TakeTwo_Adds_Angel_to_its_Rockstar_Roster.php Consulta: 07/05/2019.
- GAMEPOLITICS (2008). "Jack Thompson's GTA Vice City Lawsuit Tossed Out by New Mexico Appeals Court". *GamePolitics*. Recuperado de <https://www.webcitation.org/6go1gD4b6?url=http://gamepolitics.c>

- [om/2008/05/20/jack-thompson039s-gta-vice-city-lawsuit-tossed-out-new-mexico-appeals-court/](http://www.ign.com/articles/2008/04/04/new-rockstar-studio-created) Consulta: 08/05/2019.
- GEDDES, Ryan (2008). "New Rockstar Studio Created". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2008/04/04/new-rockstar-studio-created> Consulta: 08/05/2019.
- GIBSON, Ellie (2006). "Rockstar officially confirms closure of Vienna studio". *GamesIndustry*. Recuperado de <https://www.gamesindustry.biz/articles/rockstar-officially-confirms-closure-of-vienna-studio> Consulta: 08/05/2019.
- GIBSON, Ellie (2006a). "Rockstar Vienna shuts down". *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/news120506rockstarvienna> Consulta: 08/05/2019.
- GIJÓN, Anastasio (2015). "GTA V, así luce la ciudad de Los Santos sin texturas." *IGN*. Recuperado de <http://es.ign.com/grand-theft-auto-v-ps3/90688/news/gta-v-asi-luce-la-ciudad-de-los-santos-sin-textura> Consulta: 09/02/2015.
- GOLDBERG, Harold (2013). "Grand Theft Auto's Reclusive Genius Sam Houser Can't Get Away". *Playboy*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20170911102025/http://www.playboy.com/articles/grand-theft-auto-sam-houser-interview> Consulta: 06/05/2019.
- GOLDBERG, Harold (2018). "How the West Was Digitized: The making of Rockstar Games *Red Dead Redemption 2*". *Vulture*. Recuperado de <http://www.vulture.com/2008/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html> Consulta: 06/05/2019.
- GOLDSTEIN, Maarten (2000). "Games, Sequels, Rumors". *Shacknews*. Consulta: 08/05/2019.
- GRANT, Christopher (2007). "Bully: Scholarship Edition coming to Xbox 360 and Wii". *Engadget*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171205145355/https://www.engadget.com/2007/07/19/bully-scholarship-edition-coming-to-xbox-360-and-wii/> Consulta: 08/05/2019.

- HARRIS, Craig (2001). "High Heat Baseball 2002". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2001/09/27/high-heat-baseball-2002> Consulta: 07/05/2019.
- HARRIS, Craig (2002). "High Heat Baseball 2003". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2002/03/21/high-heat-baseball-2003> Consulta: 07/05/2019.
- HARRIS, Craig (2003). "Drome Racers". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2003/07/31/drome-racers-3> Consulta: 07/05/2019.
- HARRIS, Craig (2003a). "Lego Bionicle". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2003/06/26/lego-bionicle> Consulta: 07/05/2019.
- HARRIS, Craig (2003b). "Max Payne". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2003/07/31/drome-racers-3> Consulta: 07/05/2019.
- HARRIS, Craig (2004). "Mobius Goes Rockstar". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2004/04/08/mobius-goes-rockstar> Consulta: 07/05/2019.
- HESTER, Blake (2018). "How the Red Dead franchise began". *Polygon*. Recuperado de <https://www.polygon.com/2018/10/17/17986118/how-the-red-dead-franchise-began-angel-studios-capcom-rockstar> Consulta: 07/05/2019.
- HILLIER, Brenna (2012). "Rockstar Vancouver merged into Toronto team". *VG247*. Recuperado de <https://www.vg247.com/2012/07/10/rockstar-vancouver-merged-into-toronto-team/> Consulta: 06/05/2019.
- HOBSON, Rodney (2000). "Fun at Gameplay". *Citywire*. Recuperado de <https://citywire.co.uk/funds-insider/news/fun-at-gameplay/a203601> Consulta: 08/05/2019.
- HOLT BRUMMELKAMP, Alison; SMITH, Scott (1995). "Angel Studios Join Nintendo Ultra 64 Dream Team: World renowned computer graphics studio makes transition from "The Lawnmower Man" and MTV award-winning music videos to developed game for Nintendo 64-bit home video game system". *The Free Library*. Recuperado de

- <https://web.archive.org/web/20171024153005/https://www.thefree library.com/ANGEL+STUDIOS+JOINS+NINTENDO+ULTRA+64+DREAM+TEAM%3b+World+renowned...-a016516585>
Consulta: 07/05/2019.
- HONG, Luang (2005). “Critical Reception: Rockstar Games’ *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*”. *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/news/98003/Critical_Reception_Rockstar_Games_Grand_Theft_Auto_Liberty_City_Stories.php
Consulta: 07/05/2019.
- HORROR WEB (2004). “Infernal Interviews – George Romero.” *Horror Web*. Recuperado de <http://www.horror-web.com/interviews/georgeromero.html> Consulta: 10/05/2019.
- IGN (2000). “Alfred’s Adventure”. *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2000/05/23/alfreds-adventure>
Consulta: 07/05/2019.
- IGN (2002). “Come Out to Play-i-ay”. *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2002/08/01/come-out-to-play-i-ay>
Consulta: 06/05/2019.
- IGN (2002a). “Scottish Developer Becomes Rockstar”. *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2002/03/19/scottish-developer-becomes-rockstar> Consulta: 06/05/2019.
- IGN (2002b). “Take-Two Delivers The Warriors”. *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2002/08/01/take-two-delivers-the-warriors> Consulta: 06/05/2019.
- IGN (2013). “GTA: La historia de Grand Theft Auto”. *IGN*. Recuperado de <http://es.ign.com/xbox-360/66365/feature/gta-la-historia-de-grand-theft-auto> Consulta: 22/03/2016.
- INGHAM, Tim (2008). “Deals that shook the industry: 3/10”. *MCV*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20160408012604/http://www.mcvuk.com/news/read/deals-that-shook-the-industry-3-10/0700> Consulta: 06/05/2019.
- ITZKOFF, Dave (2008). “Videojuego en una extraña urbe que es y no es Nueva York”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/05/24/actualidad/1211619662_850215.html Consulta: 17/02/2015.

- JENKINS, David (2004). "Take-Two Acquires Mobius Entertainment". *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/news/94642/TakeTwo_Acquires_Mobius_Entertainment.php Consulta: 07/05/2019.
- JIMÉNEZ CANO, Rosa (2013). "GTA V, explorando Los Santos". *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/04/30/actualidad/1367331351_903041.html Consulta: 17/02/2015.
- JOHNSTON, Chris (2000). "GameTek Assets Sold to Take 2". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/gametek-assets-sold-to-take-2/1100-2467081/> Consulta: 06/05/2019.
- JOHNSTON, Chris (2000a). "Take 2 Captures Tarantula". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/take-2-captures-tarantula/1100-2463317/> Consulta: 06/05/2019.
- JOHNSTON, Chris (2000b). "Take 2 Takes BMG". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/take-2-takes-bmg/1100-2462930/> Consulta: 06/05/2019.
- JURADO, Francisco (2013). "«Grand Theft Auto V» será el título más ambicioso de la saga". *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos-ps3/20121112/abci-grand-theft-auto-sera-201302060929.html> Consulta: 10/02/2015.
- JURADO, Francisco (2013). "Max Payne 3, análisis". *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos-xbox360/20120530/abci-payne-analisis-201302060917.html> Consulta: 10/02/2015.
- JURADO, Francisco (2013). "Max Payne vuelve tras nueve años en la sombra". *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos-xbox360/20120201/abci-payne-vuelve-tras-nueve-201302060910.html> Consulta: 10/02/2015.
- KENNEDY, Sam (2000). "Take-Two Acquires DMA Design". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/take-two-acquires-dma-design/1100-2450254/> Consulta: 06/05/2019.

- KIETZMANN, Ludwig (2008). "Rockstar acquires Mad Doc Software, forms Rockstar New England". *Engadget*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171204171107/https://www.engadget.com/2008/04/04/rockstar-acquires-mad-doc-software-forms-rockstar-new-england/> Consulta: 08/05/2019.
- KLEPEK, Patrick (2016). "That Time Rockstar Made A Table Tennis Game". *Kotaku*. Recuperado de <https://kotaku.com/that-time-rockstar-made-a-table-tennis-game-1750981913> Consulta: 07/05/2019.
- KOCH, Tomaso (2015). "Al mando de una gran novela". *El País*. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/12/29/actualidad/1419872183_528262.html Consulta: 09/02/2015.
- KOLAN, Patrick (2007). "Empire Herat III Announced". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2007/02/26/empire-earth-iii-announced> Consulta: 08/05/2019.
- KUCHERA, Ben (2006). "Bully". *Ars Technica*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171201033626/https://arstechnica.com/gaming/2006/10/bully/> Consulta: 08/05/2019.
- KUCHERA, Ben (2007). "Manhunt 2 coming to the PS2, PSP, and... Wii?" *Ars Technica*. Recuperado de <https://arstechnica.com/gaming/2007/02/6946/> Consulta: 08/05/2019.
- LA VANGUARDIA (2018). "Un niño de 9 años mata de un disparo a su hermana por culpa de un videojuego". *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/sucesos/201803320/441726473486/nino-mata-disparo-hermana-videojuego-misisipi.html> Consulta: 10/06/2019.
- LIBERATION (2008). "GTA IV". *Le plus grand jeu du monde*. Recuperado de https://www.liberation.fr/amphtml/evenement/2008/04/26/gta-iv-le-plus-grand-jeu-du-monde_70340 Consulta: 06/05/2019.
- LIEBL, Matt (2012). "Max Payne 3 Vancouver studio closing as Rockstar expands Toronto studio". *Gamezone*. Recuperado de

- <https://www.gamezone.com/news/max-payne-3-vancouver-studio-closing-as-rockstar-expands-toronto-studio/> Consulta: 06/05/2019.
- LIEN, Tracey (2012). “Rockstar expands Toronto studio, closes Vancouver studio”. *Polygon*. Recuperado de <https://www.polygon.com/gaming/2012/7/9/3147937/rockstar-expands-toronto-studio-to-ontario> Consulta: 06/05/2019.
- LINNEMAN, John (2017). “Red Dead Redemption 2’s state-of-the-art technology analysed”. *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2017-red-dead-redemption-2-trailer-tech-analysis> Consulta: 07/05/2019.
- LINNEMAN, John (2018). “DF Retro: why Resident Evil 2 on N64 is one of the most ambitious console ports of all time”. *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2018-retro-why-resident-evil-2-n64-is-one-of-the-most-ambitious-ports-of-all-time> Consulta: 07/05/2019.
- LORA, María José (2012). “Grand Theft Auto 3. sólo hoy a 0,79 euros en la App Store”. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/moviles/20120528/abci-grand-theft-auto-solo-201302010917.html> Consulta: 11/02/2015.
- LOUGHREY, Paul (2005). “Rockstar London establishes new development studio”. *Gameindustry*. Recuperado de <https://www.gamesindustry.biz/articles/rockstar-london-establishes-new-development-studio> Consulta: 08/05/2019.
- LOUGHREY, Paul (2006). “Rockstar readies latest GTA instalment”. *Gamesindustry*. Recuperado de <https://www.gamesindustry.biz/articles/rockstar-readies-latest-gta-instalment> Consulta: 07/05/2019.
- LOVERIDGE, Sam (2016). “Why Rockstar’s Table Tennis was even more important than GTA 5”. *Digital Spy*. Recuperado de <https://www.digitalspy.com/videogames/a795096/why-rockstars-table-tennis-was-even-more-important-than-gta/> Consulta: 07/05/2019.
- MAKUCH, Eddie (2015). “GTA 5 PC Is the “Ultimate” Version”. *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/gta-5-pc-is-the-ultimate-version/1100-6426513/> Consulta: 06/05/2019.

- MCV (2008). "Sam Houser's CV – in his own words". *MCV*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20150725065834/http://www.mcvuk.com/news/read/sam-houser-s-cv-in-his-own-words/0691> Consulta: 06/05/2019.
- MCWERTON, Michael (2010). "IGDA Condemns Alleged Rockstar Work Conditions As "Exploitative, Harmful"". *Kotaku*. Recuperado de <https://kotaku.com/igda-condemns-alleged-rockstar-work-conditions-as-expl-5448512> Consulta: 08/05/2019.
- MEYNINK, Todd (2000). "Postmortem: Angel Studio's *Resident Evil 2* (N64 Version)". *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/feature/131556/postmortem_ang_el_studios_.php Consulta: 07/05/2019.
- MILLER, Ross (2006). "Bully no more! Call it "Canis Canem Edit" in Europe". *Engadget*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171201035225/https://www.engadget.com/2006/09/01/bully-no-more-call-it-canis-canem-edit/> Consulta: 08/05/2019.
- MITTLER, Patrick (2013). "Seite 2: Die wichtigsten Spiele-Engines – Hinter den Hits". *GameStar*. Recuperado de <https://www.gamestar.de/artikel/die-wichtigsten-spiele-engines-hinter-den-hits,3031120,seite2.html> Consulta: 07/05/2019.
- MORENO, Daniel (2015). "Nubla, el videojuego como nueva forma de comunicación para el Museo Thyssen-Bornemisza". *El Diario*. Recuperado de http://www.eldiario.es/juegoreviews/reportajes/Nubla-videojuego-comunicacion-Museo-Thyssen-Bornemisza_0_346466000.html Consulta: 09/02/2015.
- MORRISSEY, Mike (2001). "Surround Light Coming to Your PC?" *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2001/08/15/surround-light-coming-to-your-pc> Consulta: 08/05/2019.
- NAVARRO, Alex (2005). "The Warriors Review". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/reviews/the-warriors-review/1900-6136246/> Consulta: 06/05/2019.

- NAVARRO, Víctor (2015). “El videojuego también se lee”. *Yorokobu*. Recuperado de <http://www.yorokobu.es/el-videojuego-tambien-se-lee/> Consulta: 09/02/2015.
- NOWGAMER (2010). “History of DMA Design”. *NowGamer*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20160305114511/http://www.nowgamer.com/history-of-dma-design/> Consulta: 06/05/2019.
- O’CONNOR, Alice (2015). “Have You Played... Quarantine II: Road Warrior?” *Rock Paper Shotgun*. Recuperado de <https://www.rockpapershotgun.com/2015/10/31/road-warrior-game/> Consulta: 06/05/2019.
- ORTEGA, José L. (2015). “Dragon Age: Inquisition recibe premio por sus personajes homosexuales”. *IGN*. Recuperado de <http://es.ign.com/dragon-age-iii-xbox-one/90486/news/dragon-age-inquisition-premiado-por-sus-personajes> Consulta: 09/02/2015.
- ORTIZ, Nacho; GARCÍA, Enrique (2012). “Paga dos veces por el mismo juego”. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/05/28/actualidad/1338193426_338720.html Consulta: 17/02/2015.
- OSBORNE, Scout (2001). “The Sting! Review”. *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/reviews/the-sting-review/1900-2798116/> Consulta: 08/05/2019.
- PARFITT, Orlando (2009). “Rockstar Announces Max Payne 3”. *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2009/03/23/rockstar-announces-max-payne-3> Consulta: 08/05/2019.
- PEÑA, Alejandro (2013). “La Saga GTA – Un antes y un después”. *IGN*. Recuperado de <http://es.ign.com/grand-theft-auto-iv-the-ballad-of-gay-tony-xbox-360/58824/feature/la-saga-gta-un-antes-y-un-despues> Consulta: 22/03/2010.
- PÉREZ, Iván (2014). “El futuro de la industria del videojuego”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2014/01/26/52dfb299ca4741d67b8b4572.html> Consulta: 16/02/2015.

- PERRY, Douglass C. (2000). "Rockstar Envisions the Future". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2000/11/02/rockstar-envisions-the-future> Consulta: 07/05/2019.
- PERRY, Douglass C. (2000a). "Thunderbirds, Titanium Angels: Go!" *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2000/01/29/thunderbirdstitanium-angels-go> Consulta: 07/05/2019.
- PERRY, Douglass C. (2004). "Red Dead Interview". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2004/03/31/red-dead-interview> Consulta: 07/05/2019.
- PROVO, Frank (2001). "High Heat Baseball 2002 Review". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/reviews/high-heat-baseball-2002-review/1900-2816753/> Consulta: 07/05/2019.
- PUENTE, Fernando (2006). "Véngate de Manolito, el matón de primero de ESO". *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2006/08/09/actualidad/1155112078_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- RANSOM-WILLEY, James (2006). "Dissecting Rockstar's formula: Joystiq previews Vice City Stories (PSP) & Bully (PS2)". *Engadget*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171214073300/https://www.engadget.com/2006/09/28/dissecting-rockstars-formula-joystiq-previews-vice-city-storie/> Consulta: 07/05/2019.
- RANSOM-WILEY, James (2011). "Race'n'Chase: Original GTA design docs posted". *Engadget*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20160313040542/http://www.engadget.com/2011/03/22/race-n-chase-original-gta-design-docs-posted/> Consulta: 06/05/2019.
- REED, Kristan (2005). "Grand Theft Auto: Liberty City Stories". *Eurogamer*. Recuperado de https://www.eurogamer.net/articles/p_gta_psp Consulta: 07/05/2019.
- RIVEIRO, Aitor (2008). "El sector tradicional del ocio no se adapta a Internet". *El País*. Recuperado de

- http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2008/10/31/actualidad/1225445283_850215.html Consulta: 17/02/2015
- ROBINSON, Martin (2010). “The Revolution of Red Dead”. *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2010/02/22/the-revolution-of-red-dead> Consulta: 07/05/2019.
- ROCAMORA, Jesús (2008). “El Bestseller del futuro”. *Público*. Recuperado de <https://www.publico.es/culturas/bestseller-del-futuro.html/> Consulta: 07/05/2019.
- RODRÍGUEZ, Kevin L. (2005). “‘Bully’ y los ‘fantasmas de la tragedia de Columbine’.” *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2005/08/05/actualidad/1123230486_850215.html Consulta: 17/02/2015.
- ROGERS, Dan Lee (2004). “The End Game: How Top Developers Sold Their Studios – Part One”. *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/feature/130449/the_end_game_how_top_developers_.php Consulta: 07/05/2019.
- ROMERO, Pablo (2009). “Red Dead Redemption, el GTA del oeste, se hará esperar”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/06/19/navegante/1245421795.html> Consulta: 16/02/2015.
- ROMERO, Pablo (2010). “Cine negro, novela negra... ¿videojuego negro?” *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/12/15/navegante/1292407147.html> Consulta: 16/02/2015.
- ROMERO, Pablo (2012). “No creo que nadie compre un videojuego por polémico, sino por su calidad”. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/11/12/navegante/1352701803.html> Consulta: 16/02/2015.
- ROTHER, Christian (1999). “Ad hoc-Service: Computer Media AG”. *DGAP*. Recuperado de <https://www.dgap.de/dgap/News/adhoc/ad-hocservice-computec-media-de/?newsID=9018> Consulta: 08/05/2019.
- SÁNCHEZ, J. M. (2013). “«Grand Theft Auto» ya está aquí”. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20130917/abci-grand-theft-auto-201309161022.html> Consulta: 11/02/2015.

- SATTERFIELD, Shane (2002). "High Heat Baseball 2003 Review". Recuperado de <https://www.gamespot.com/reviews/high-heat-baseball-2003-review/1900-2851668/> Consulta: 07/05/2019.
- SCHRAMM, Mike (2012). "Rockstar Vancouver studio closed, staff asked to join new facility in Toronto". *Engadget*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171201031756/https://www.engadget.com/2012/07/09/rockstar-vancouver-studio-closed-staff-asked-to-join-new-facili/> Consulta: 08/05/2019.
- SHEFFIELD, Brandon (2007). "Angel in Disguise: An Interview With Rockstar San Diego's Alan Wasserman". *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/feature/129897/angel_in_disguise_an_interview_.php Consulta: 07/05/2019.
- SINCLAIR, Brendan (2006). "Take-Two closes Rockstar Viena?". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/take-two-closes-rockstar-vienna/1100-6150769/> Consulta: 08/05/2019.
- SINCLAIR, Brendan (2008). "Rockstar acquires Mad Doc". *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/rockstar-acquires-mad-doc/1100-6188809/> Consulta: 08/05/2019.
- SOETE, Tim (1997). "Dark Colony Review". *Gamespot*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171201042246/https://www.gamespot.com/reviews/dark-colony-review/1900-2538496/> Consulta: 06/05/2019.
- SORIANO, David (2015). "La mejor primera hora de un videojuego". *IGN*. Recuperado de <http://es.ign.com/reportaje/96459/feature/la-mejor-primera-hora-de-un-videojuego> Consulta: 28/04/2016.
- SULIC, Ivan (2003). "3DO Up for Sale". *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2003/05/29/3do-up-for-sale> Consulta: 07/05/2019.
- TAJUELO, Marta (2013). "Grand Theft Auto V supera siete récords Guinness". *Meristation*. Recuperado de <http://www.meristation.com/playstation-3/noticias/grand-theft->

- [auto-v-supera-siete-record-guinness/61/1910165](http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/61/1910165) Consulta: 10/12/2014.
- TAMARIT, Vicent (2013). “La muerte de Team Bondi”. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20111012/abci-muerte-team-bondi-201302060901.html> Consulta: 11/02/2015.
- TELECOMPAPER (1998). “BMG Interactive Acquired by Take.Two Interactive”. *Telecompaper*. Recuperado de <https://www.telecompaper.com/news/bmg-interactive-acquired-by-taketwo-interactive--132878> Consulta: 06/05/2019.
- THE ANDOVER TOWNSMAN (2007). “Mad Doc cooks up fantasy games, government projects”. *The Andover Townsman*. Recuperado de https://web.archive.org/web/20190602002558/https://www.andovertownsman.com/news/local_news/mad-doc-cooks-up-fantasy-games-government-projects/article_5545109a-2e58-5893-b839-a3474de888f4.html Consulta: 08/05/2019.
- THE FREE LIBRARY (1995). “GameTek’s Alternative Reality Technology division acquires Imagexcel, opens Canadian Office”. *The Free Library*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20171201040921/https://www.thefree library.com/GameTek%27s+Alternative+Reality+Technology+division+acquires+Imagexcel%2c...-a016636811> Consulta: 06/05/2019.
- THIS IS MONEY (2000). “gameplay.com buys five German businesses”. *This is Money*. Recuperado de <https://www.thisismoney.co.uk/money/news/article-1572062/gameplaycom-buys-five-German-businesses.html> Consulta: 08/05/2019.
- THORSEN, Tor (2003). “Take-Two self-censoring Vice City”. *Gamespot*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20070929225104/http://uk.gamespot.com/ps2/action/grandtheftautovicecity/news.html?sid=6085346> Consulta: 08/05/2019.
- TOTILO, Stephen (2011). “The Huge Hardware Implications for Grand Theft Auto V and the Future of Video Games”. *Kotaku*.

- Recuperado de <https://kotaku.com/the-huge-hardware-implications-for-grand-theft-auto-v-a-5853129> Consulta: 08/05/2019.
- TOTILO, Stephen (2011a). “We Watched them Play Max Payne 3, and We Were Very Impressed”. *Kotaku*. Recuperado de <https://kotaku.com/we-watched-them-play-max-payne-3-and-we-were-very-imp-5847289> Consulta: 08/05/2019.
- VAN LEEUWEN, Sandra (2013). “Rockstar lanzará Grand Theft Auto III en dispositivos móviles este otoño”. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos-pc-mac/20111013/abci-rockstar-lanzara-grand-theft-201302060901.html> Consulta: 11/02/2015.
- VILLALBA, Marta (2005). “El caso de «Grand Theft Auto San Andreas» reabre la polémica de los videojuegos en España”. *ABC*. Recuperado de http://www.abc.es/hemeroteca/historico-26-01-2005/abc/Tecnologia/el-caso-de-grand-theft-auto-san-andreas-reabre-la-polemica-de-los-videojuegos-en-espa%C3%B1a_20212235043.html Consulta: 11/02/2015.
- VILLALBA, Marta (2005a). “El polémico «Grand Theft Auto San Andreas» ocultaba, también un «minijuego» de contenido pornográfico”. *ABC*. Recuperado de http://www.abc.es/hemeroteca/historico-03-08-2005/abc/Tecnologia/el-polemico-gta-san-andreas-ocultaba-tambien-un-minijuego-de-contenido-pornografico_204235762710.html Consulta: 11/02/2015.
- WHITE, Sam (2018). “Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever”. *Usa Today*. Recuperado de <https://eu.usatoday.com/story/tech/gaming/2018/10/26/red-dead-redemption-2-rockstar-games-western-classic/1650295002/> Consulta: 07/05/2019.
- YOON, Andrew (2012). “Rockstar Vancouver closing, absorbed by Rockstar Toronto”. *Shacknews*. Recuperado de <https://www.shacknews.com/article/74721/rockstar-vancouver-closing-absorbed-by-rockstar-toronto> Consulta: 06/05/2019.
- ZEIDLER, Brett (2012). “Rockstar Toronto getting a new place, Vancouver moving in”. *Destructoid*. Recuperado de

<https://www.destructoid.com/rockstar-toronto-getting-a-new-place-vancouver-moving-in-231025.phtml> Consulta: 08/05/2019.
ZWIEZEN, Zack (2017). “Ranking The Grand Theft Auto Games, From Worst To Best”. *Kotaku*. Recuperado de <https://kotaku.com/ranking-the-grand-theft-auto-games-from-worst-to-best-1791387873> Consulta: 06/05/2019.

14.4. RECURSOS AUDIOVISUALES *ONLINE*.

DE LAS CUEVAS, Rafael (2014-2015). “Rockstar y el cine”. *Youtube*. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLmS9k_vgEEOPTBN5lr_gCCLAfF1jX2XAI7 Consulta: 10/05/2019.



XV. Anexos.





Anexo I. Glosario de términos.

Anime: Se usa en japonés para designar al cine de animación en general, pero fuera de Japón se emplea como sinónimo de animación japonesa en todos sus formatos, ya sea película para cine, serie de televisión u OVA.

APP: Término que se usa para designar a determinados tipos de programas informáticos. *APP* deriva del vocablo en inglés *application*. Hoy en día, se usa comúnmente para designar todo tipo de programas informáticos diseñados para los teléfonos móviles inteligentes, ya sean de carácter lúdico o productivo.

Avatar: Término que en el videojuego se refiere a la representación del usuario dentro del entorno digital de juego.

Barras de salud: Término que se usa para referirse al icono que representa la vida del *avatar* videolúdico que se interpreta y que representa las acciones del jugador.

Beat'em Up: Conocido popularmente como “yo contra todo el barrio”, se trata de un género videolúdico en el que el protagonista –o grupo de protagonistas– combaten cuerpo a cuerpo contra un gran número de antagonistas.

Bullet time: También conocido como “tiempo bala”. Consiste en una técnica visual de ralentización de la acción para poder ver y realizar acciones muy veloces, como el recorrido de una bala. Es un tipo de imagen que se ha popularizado en el cine y en el videojuego como elemento expresivo y de creación de distensión narrativa.

Cartoon: Término usado para referirse a la animación norteamericana y a su estética característica.

Cell shading: También conocido como *toon shading*, es una forma de renderización que provoca que los gráficos digitales en 3D parezcan dibujados a mano.

Cinemáticas: Es un término que en el videojuego se refiere a una secuencia de video que se inserta en la actividad lúdica en la que el jugador no tiene control de la acción –aunque, a veces, se ha experimentado en ciertas propuestas con la posibilidad de tener una acción preprogramada que permita al usuario derivar la secuencia visual en una de dos direcciones–. Es una herramienta fundamental para el avance en términos de trama, donde se insertan personajes, diálogos y proporcionan información sobre el mundo narrativo en el que se insertan. También son conocidas con el término de *cut-scenes*.

Cosplay: Contracción de las palabras inglesas *costume* y *play*, que hace referencia a una conducta social donde los fans usan disfraces, accesorio y/o trajes de sus personajes favoritos de series, películas o videojuegos favoritos.

DLC: Acrónimo de *Downloadable Content*. Se trata de un contenido descargable que amplía las misiones, objetos o PNJ (personajes no jugador) con los que interactuar dentro del software lúdico.

Easter egg: El *easter egg* es un mensaje oculto presente en múltiples plataformas mediales contemporáneas. El término nació en videojuego *Adventure* (Atari, 1978), y hacía referencia al nombre del creador del propio videojuego. Desde ese momento se ha popularizado pasando de ser una herramienta eminentemente videolúdica a un modo de *intertextualidad* cuyo fin es el de relacionar distintos contenidos textuales de un medio a otro.

Fanzine: Abreviatura inglesa de *fan magazine*, se corresponde con una revista temática relacionada con la cultura participativa de los aficionados, ya que está creada por y para fans.

Gameplay: Término usado en el videojuego para describir el conjunto de acciones que un jugador puede realizar para interactuar con el juego o como éste interactúa con el usuario. También se

emplea este concepto como símil de la actividad lúdica del propio juego.

IA: Acrónimo de *Inteligencia Artificial*, es un término que se refiere a las capacidades que tiene el software para percibir su entorno y realizar acciones que permitan completar sus objetivos. En el videojuego estriamos hablando de las posibilidades que el propio juego tiene para responder a las acciones que realiza el jugador.

Indie: Este término deriva de la palabra inglesa *independent* y abarca a las propuestas que se ubican fuera de los límites establecidos por la cultura principal o *mainstream*. En el caso del videojuego, se refiere al proceso creativo en el que no se posee el apoyo creativo de una distribuidora de videojuegos. Una de sus principales características es su sistema de mercado, basado en la distribución digital, y más actualmente en métodos de financiación por medio de donaciones económicas en plataformas digitales como crowdfunding.

Hardware: Término usado en la informática para referirse al conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o sistema informático.

Mod: Palabra derivada de “modification”, es una ampliación del software de un videojuego original desarrollado por aficionados. Este contenido puede aportar a un juego nuevas ambientaciones, personajes, objetos, diálogos, etc. Hoy en día, prácticamente todo videojuego destacable incorpora herramientas que permiten a los aficionados realizar sus propios contenidos. Por sistema, los *Mods* solo suelen darse en los videojuegos desarrollados para ordenadores personales, pero no para consolas debido al sistema cerrado de estas últimas.

MUD: Acrónimo de Multi User Domains. Es un término que se usa para referirse a videojuegos de rol multijugador que se ejecutan en un único servidor. Son el antecedente directo de los actuales MMORPG.

Multiplataforma: Término aplicado por la industria videolúdica a aquellos videojuegos que pueden reproducirse en las

principales consolas domésticas, en ordenadores personales o en teléfonos móviles.

Procedimental: Término referente a aquellas obras narrativas cuya estructura se centra en el análisis o procedimientos seguidos para solucionar un caso o prueba específicos.

Sandbox: Género videolúdico no lineal, donde el orden de las acciones del jugador no está previamente establecido. Esto no impide que puedan existir una serie de objetivos que guíen al jugador, quien puede optar por obviarlos. Ofrece al jugador la posibilidad de moverse con libertad por un mundo virtual y alterar cualquier elemento del mismo.

Software: Término que se refiere al conjunto de programas, reglas e instrucciones informáticas que permiten ejecutar acciones en un ordenador.

Tres dimensiones: También conocido como modelado *3D*, se trata del proceso de desarrollo de una representación matemática de un objeto tridimensional por medio de un *software* especializado. Hasta pasada la mitad de la década de 1990, las computadoras personales no poseían potencia suficiente para poder desarrollar productos con estas características, por lo cual los programas informáticos, y por ende los videojuegos, presentaban una representación gráfica en *2D*. Con la bajada de precios de las tarjetas gráficas se fue implementando esta tecnología, hasta el punto de convertirse en una herramienta fundamental de la estructura interna de un *PC* y de los videojuegos.

Tutorial: Un tutorial es una herramienta introductoria que se presenta en todos los videojuegos. Su función principal consiste en una serie de pasos, con dificultad creciente y secuencia lógica, cuyo fin es el de enseñar al usuario las diferentes acciones, formas lúdicas y mecánicas de acción dentro de un videojuego.

Triple A: Es una palabra derivada del sistema de puntuación académica anglosajona (donde AAA sería la máxima posible). Con este término se refiere a las superproducciones de videojuegos, desarrolladas por las principales empresas del mercado del ocio electrónico. Son producciones que cuentan

con un gran presupuesto, y por ello generan un gran impacto mediático entre sus usuarios.

Tutorial: Término utilizado en el mundo del videojuego para designar las primeras acciones que se realizan en el entorno de juego, mostrando al jugador las principales mecánicas de juego que existen. El tutorial se desarrolla en las primeras fases del juego y enseña, paulatinamente y con incremento de dificultad, todas las posibilidades de actuación que podrán desarrollarse en el juego.





Anexo II. Catálogo de juegos de Rockstar Games.







Nombre: *Wild Metal Country*.

Género: Acción.

Fechas de publicación: 1999 (2000 en Dreamcast; 2003 en formato digital en descargar directa).

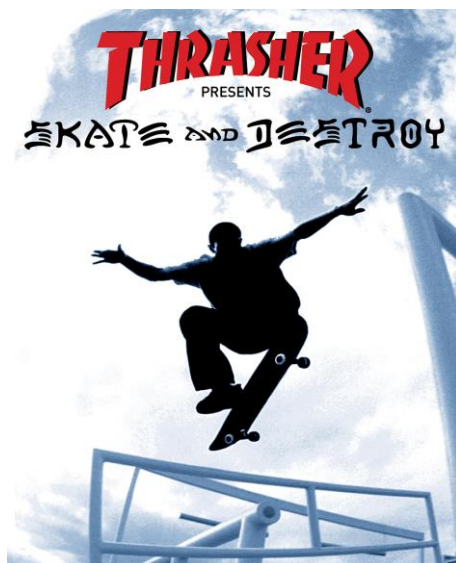
Plataformas: Microsoft Windows; Dreamcast.

Desarrollador: DMA Design.

Distribuidor: Infogrames North America (en Norteamérica); Kremlin Interactive (en Europa); Rockstar Games (en formato digital en descarga directa).

Argumento:

En el sistema estelar Theric, las máquinas han dejado de estar controladas por los seres humanos, entrando en guerra con ellos. Hasta el momento, la rebelión ha conseguido el control de tres planetas. Ahora es el momento en el que la humanidad podrá volver a intentar recuperar sus planetas. La misión es simple: destruir al enemigo y recuperar los sistemas perdidos por la guerra.



Nombre: *Thrasher: Skate and Destroy.*

Género: Deportivo.

Fechas de publicación: 1999 (2000 en Japón).

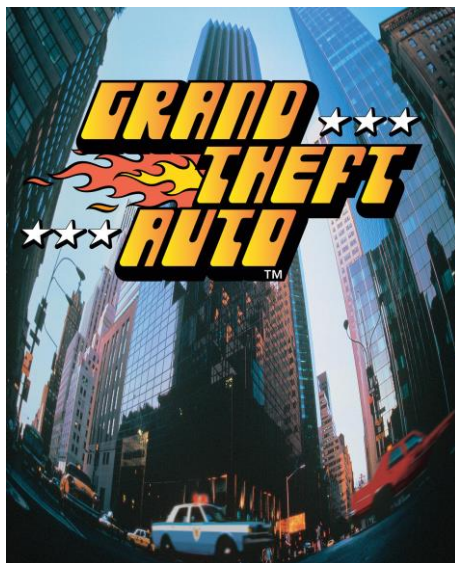
Plataformas: PlayStation.

Desarrollador: Z-Axis Ltd.

Distribuidor: Rockstar Games; UEP Systems (en Japón).

Argumento:

Vive la experiencia del monopatín por todo el mundo. Por medio de 6 jugadores seleccionables, el jugador puede vivir 12 niveles de dificultad por todo el globo, consiguiendo patrocinadores, y pudiendo aparecer en la importante revista *Thrasher*.



Nombre: *Grand Theft Auto.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 1997.

Plataformas: MS-DOS; Microsoft Windows; PlayStation; Game Boy Color.

Desarrollador: DMA Design; Tarantula Studios (en Game Boy Color).

Distribuidor: Para MS-DOS y Microsoft Windows: BMG Interactive (en Europa), ASC Games (en Norteamérica) y Rockstar Games (en formato digital en descarga directa); Para PlayStation: BMG Interactive (en la región PAL) y Take-Two Interactive (en Norteamérica); Para Game Boy Color: Rockstar Games (en Norteamérica).

Argumento:

Grand Theft Auto se localiza en el año 1997 en tres lugares de la geografía estadounidense: las Liberty City, Vice City y San Andreas. Lugares donde el jugador se encuentra inmerso en la criminalidad, con grandes luchas entre los sindicatos del crimen organizado, la corrupción policial y política, los actos aleatorios de violencia por

parte de pandillas callejeras, y cuya única finalidad es la conseguir aglutinar dinero.





Nombre: *Grand Theft Auto Mission Pack #1: London 1969.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 1999.

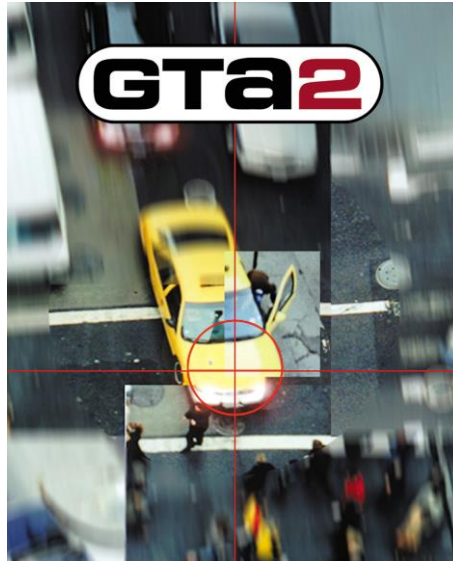
Plataformas: MS-DOS; Microsoft Windows; PlayStation.

Desarrollador: Rockstar Canada.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Una misión especial para *Grand Theft Auto*, que sitúa a las acciones del jugador en el Londres de 1969. Una ciudad que se encuentra igual de asolada por la criminalidad y la corrupción que sus homólogas norteamericanas de finales de siglo.



Nombre: *Grand Theft Auto 2.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 1999.

Plataformas: Microsoft Windows; PlayStation; Dreamcast; Game Boy Color.

Desarrollador: DMA Design; Tarantula Studios (para Game Boy Color).

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En algún lugar del futuro, dentro de la urbe de Anywhere, en los Estados Unidos de 2013, el mundo criminal sigue la misma dinámica que la existente en 1997. La ciudad se encuentra dividida en tres distritos, que son controlados por las principales organizaciones criminales de la ciudad, donde el resto de habitantes intentan sobrevivir. En este lugar es donde el protagonista se despertará tras tres semanas de coma, y deberá integrarse en este mundo delictivo intentando prosperar.



Nombre: *Oni*.

Género: Acción.

Fechas de publicación: 2001.

Plataformas: Microsoft Windows; Mac OS; PlayStation 2.

Desarrollador: Bungie West.

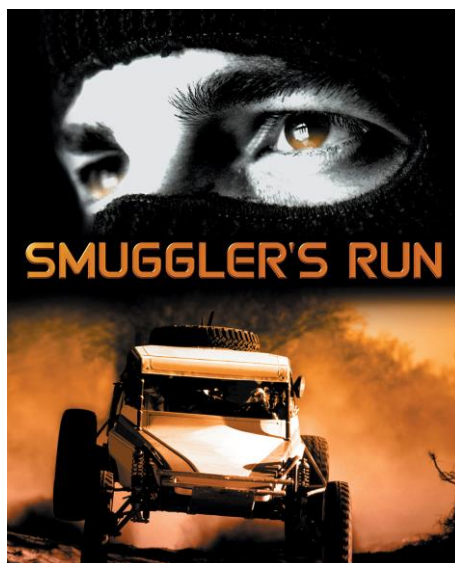
Distribuidor: Gathering (para Microsoft Windows y Mac OS); Rockstar Games (para PlayStation 2).

Argumento:

Oni se sitúa en un distópico año 2032, donde el planeta tierra se encuentra tan contaminado que hace inviable la vida en él. Para resolver este tipo de problemas, las distintas naciones se han unido en lo que se denomina el World Coalition Government. A causa de esto, la mayoría de la población se encuentra recluida en ciudades totalmente separadas del entorno. Su sistema político se asienta en la separación por clases sociales, convirtiendo a muchos de sus ciudadanos en enemigos del sistema y a aquellos que intentan usar la tecnología para mejorar su vida. Por ello, crearon el Grupo de Trabajo sobre Delitos Tecnológicos (Technological Crimes Task Force, TCTF, en inglés), a la que pertenece el personaje del jugador, Konoko, que

deberá realizar ciertas misiones para este organismo policial y adentrarse en la realidad sociopolítica que la rodea.





Nombre: *Smuggler's Run*.

Género: Carreras.

Fechas de publicación: 2000. (2002 para Game Boy Advance).

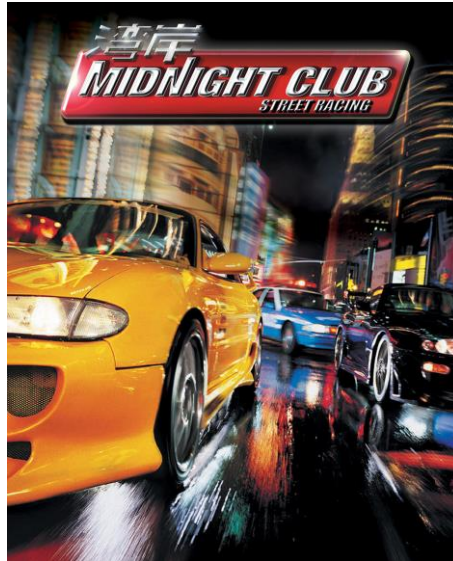
Plataformas: PlayStation 2; Game Boy Advance.

Desarrollador: Angel Studios (para PlayStation 2); Rebellion Developments (para Game Boy Advance).

Distribuidor: Rockstar Games; Destination Software (para Game Boy Advance).

Argumento:

En este juego, el usuario es un contrabandista. Uno cuya finalidad es la de llegar a un punto de recogida antes de que sus competidores lo alcancen, y teniendo que evadir a las fuerzas del orden que intentarán capturarlo a lo largo de las 34 misiones que componen el videojuego.



Nombre: *Midnight Club: Street Racing.*

Género: Carreras.

Fechas de publicación: 2000 (2001 y 2002 para Game Boy Advance).

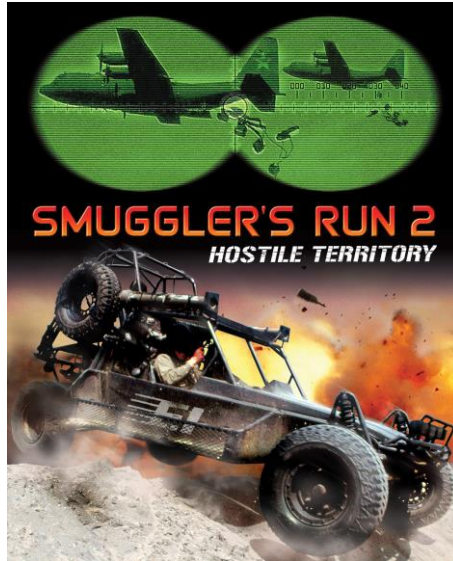
Plataformas: PlayStation 2; Game Boy Advance.

Desarrollador: Angel Studios (para PlayStation 2); Rebellion Developments (para Game Boy Advance).

Distribuidor: Rockstar Games (para PlayStation 2); Destination Software (para Game Boy Advance).

Argumento:

Existe todo un grupo misterioso de carreras ilegales urbanas conocido como el Midnight Club, en el que se compite por el orgullo, la gloria y el poder. El jugador, un taxista de la ciudad de Nueva York, descubre este tipo de carreras y decide participar en ellas hasta alcanzar la cima por medio de competir contra coches deportivos elegantemente mejorados.



Nombre: *Smuggler's Run 2: Hostile Territory*.

Género: Carreras.

Fechas de publicación: 2002 (2003 para GameCube).

Plataformas: PlayStation 2; GameCube.

Desarrollador: Angel Studios.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

El jugador es un trabajador de la empresa de contrabando Exotic Imports, que funciona bajo órdenes de un misterioso coronel. Desde Rusia a Vietnam, el jugador se moverá por una serie de lugares donde tendrá que correr contra el tiempo, fuerzas de seguridad y otros problemas, para ir comprendiendo quien es su contratante y cuales son los motivos de sus actividades.



Nombre: *The Italian Job*.

Género: Carreras.

Fechas de publicación: 2001 (2002 en Norteamérica y en Microsoft Windows).

Plataformas: PlayStation 2; Microsoft Windows.

Desarrollador: Pixelogic.

Distribuidor: Para PlayStation 2: Sales Curve Interactive en Europa y Rockstar Games en Norteamérica: Para Microsoft Windows: SCI Games en Europa y Global Star Software en Norteamérica.

Argumento:

Adaptación del filme homónimo de 1969. En Londres, en 1969, Charlie Broker acaba de terminar un periodo de tres años inactivo, cortesía de las Prisiones de Su Majestad. Una vez libre, el Sr. Bridges le ofrece un nuevo trabajo: robar cuatro millones de dólares en oro en Italia.



Nombre: *State of Emergency.*

Género: *Beat'em up.*

Fechas de publicación: 2002 (2003 para Xbox y Microsoft Windows).

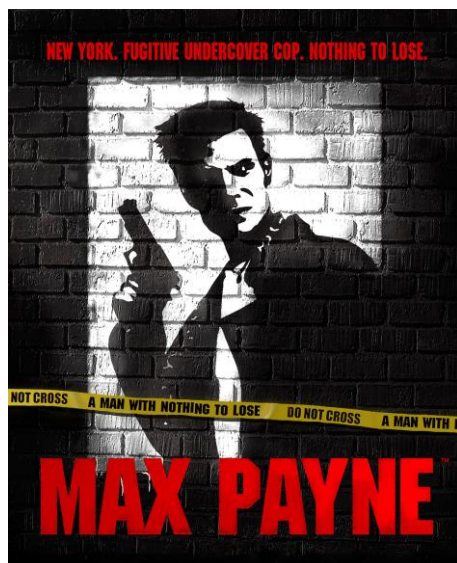
Plataformas: PlayStation 2; Xbox; Microsoft Windows.

Desarrollador: VIS Entertainment.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En el año 2023, el gobierno de los Estados Unidos se encuentra debilitado económicamente a causa de una gran crisis económica. Una situación que la Organización de Comercio Americana, conocida como “La Corporación”, aprovecha para crear una fuerza para-militar con la que hacerse con el control de la nación y establecer un estado policial y corporativizado. En el año 2035 nace una resistencia clandestina llamada “Libertad”, que realiza una campaña de terrorismo contra el control totalitario. El jugador es uno de los nuevos miembros de este movimiento, con la única finalidad de derrocar al régimen.



Nombre: *Max Payne.*

Género: *Shoot'em up.*

Fechas de publicación: 2001 (2002 para PlayStation y Xbox en Europa; 2002 para OS X; 2003 y 2004 para Game Boy Advance en Norteamérica y Europa, respectivamente; 2012 para iOS y Android).

Plataformas: Microsoft Windows; PlayStation 2; Xbox; OS X; Game Boy Advance; iOS; Android.

Desarrollador: Remedy Entertainment; War Drum Studios (para sistemas móviles); Möbius Entertainment (para Game Boy Advance).

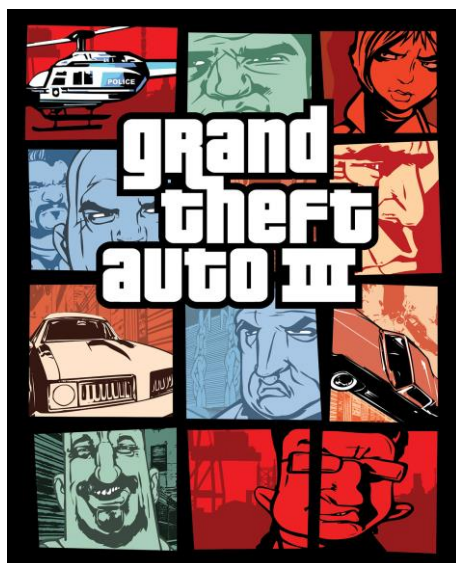
Distribuidor: Para Windows: Gathering of Developers; Para PlayStation 2, Xbox, iOS y Android: Rockstar Games; Para OS X: MacSoft en Norteamérica y Feral Interactive en Europa.

Argumento:

Max Payne es un hombre que nada tiene que perder en la violenta y fría noche de la ciudad de Nueva York. Es un policía encubierto que está huyendo de una falsa acusación de asesinato, por la que policías y mafiosos buscan su cabeza. Es un hombre desesperado, que nada tiene que perder, y luchando una batalla que nadie puede esperar ganar:

encontrar a los culpables de la muerte de su mujer e hijo, aunque eso suponga perder su propia vida.





Nombre: *Grand Theft Auto III.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2001 (2002 para Microsoft Windows; 2003 y 2004 para Xbox en Norteamérica y sistema PAL, respectivamente; 2010 para OS X; 2011 para iOS y Android; 2014 para Fire OS).

Plataformas: PlayStation 2; Microsoft Windows; Xbox; OS X; iOS; Android; Fire OS.

Desarrollador: DMA Design.

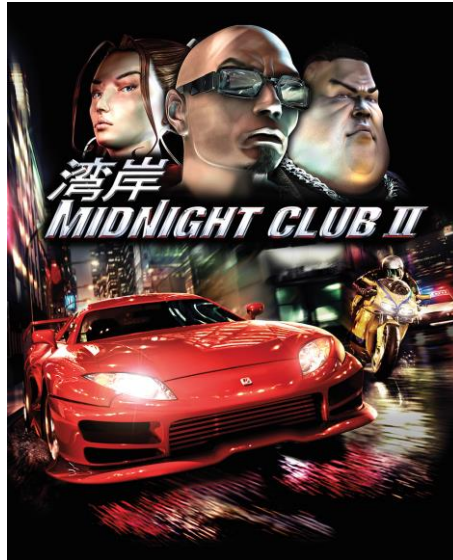
Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Año 2001. Tras haber sido traicionado por sus compañeros criminales, Claude Speed es trasladado a la prisión de Liberty City con otros convictos. En el momento en el que cruzan uno de los puentes de la ciudad, el furgón policial es atacado por un grupo paramilitar cuyo objetivo es sacar a uno de los presidiarios, y para ocultar su huída, hacen detonar un explosivo que destruye parte del puente. Ese es el momento en que Claude escapa del furgón con la ayuda del preso 8-Ball, se introducirá en el mundo del crimen organizado de Liberty

City, en el que trabajará para poder vengarse de sus antiguos compañeros.





Nombre: *Midnight Club II.*

Género: Carreras.

Fechas de publicación: 2003.

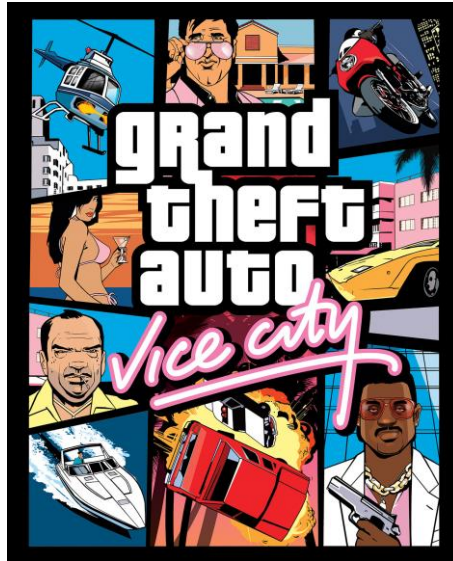
Plataformas: PlayStation; Xbox; Microsoft Windows.

Desarrollador: Rockstar San Diego.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

La competición ilegal del Midnight Club continúa. Pero esta vez, las carreras en coches llevarán al jugador a ciudades como París, Los Ángeles y Tokio.



Nombre: *Grand Theft Auto: Vice City.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2002 (2003 para Microsoft Windows; 2003 y 2004 para Xbox en Norteamérica y sistema PAL, respectivamente; 2010 para OS X; 2012 para iOS y Android; 2013 para Fire OS).

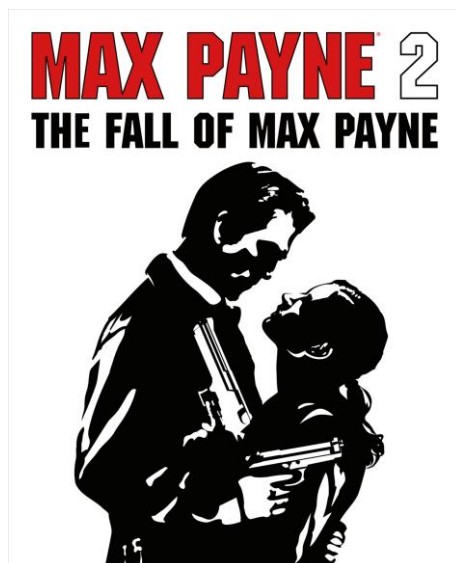
Plataformas: PlayStation 2; Microsoft Windows; Xbox; OS X; iOS; Android; Fire OS.

Desarrollador: Rockstar North.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Año 1986. Tras pasar 15 años en prisión, Tommy Vercetti, vuelve a ser un hombre libre. La familia mafiosa a la que pertenece, los Forelli, lo envían a la Vice City con la intención de asentarse en esa urbe e introducirse en el mundo del tráfico de drogas. Tras un intercambio que sale mal, Vercetti, pierde el dinero de la mafia, por lo que debe embarcarse en la búsqueda del culpable por todo el mundo criminal de Vice City.



Nombre: *Max Payne 2: The Fall of Max Payne.*

Género: *Shoot'em up.*

Fechas de publicación: 2003 (2008 en Microsoft Windows para el mercado digital en descarga directa; 2009 en Xbox para el mercado digital en descarga directa).

Plataformas: Microsoft Windows; PlayStation 2; Xbox.

Desarrollador: Remedy Entertainment.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Dos años han pasado desde los hechos acontecidos en el primer juego. Max Payne ha vuelto a su puesto como detective del Departamento de Policía de la ciudad de Nueva York. En el transcurso de la investigación de un tiroteo en un almacén, Max descubre a una banda de asesinos que se hacen llamar los Limpiadores. Esto desencadena toda una trama investigadora que llevará a Max de nuevo al borde del abismo, en su afán por eliminar al crimen organizado de la ciudad y las actividades de este nuevo grupo de asesinos.



Nombre: *Manhunt*.

Género: Acción.

Fechas de publicación: 2003 (2004 para Microsoft Windows y Xbox)

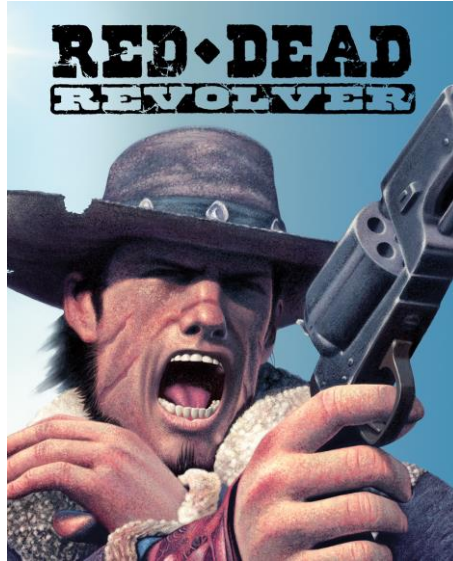
Plataformas: PlayStation 2; Microsoft Windows; Xbox.

Desarrollador: Rockstar North.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

James Earl Cash, un preso condenado a muerte, se ve forzado a participar en un macabro espectáculo de caza al hombre. Tras su “aparente” ejecución, despierta en un laberinto para descubrir que un grupo de personajes grotescos busca cazarlo si él no los mata antes.



Nombre: *Red Dead Revolver*.

Género: Acción.

Fechas de publicación: 2004.

Plataformas: PlayStation 2; Xbox.

Desarrollador: Rockstar San Diego

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En la década de 1880, Nate Harlow y su socio Griff encuentran oro en el oeste norteamericano. Para celebrarlo crean dos revólveres, quedándose uno cada uno de ellos. Tras la captura de Griff por el ejército mejicano, este traiciona a Nate indicándole a los soldados donde se solo él conoce el lugar donde se sitúa la mina. A causa de esto, Nate y su esposa son asesinados, sobreviviéndoles su único hijo: Red. Diez años después, Red se ha convertido en cazarrecompensas y busca venganza contra los responsables de la muerte de sus padres.



Nombre: *Grand Theft Auto Advance.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2004.

Plataformas: Game Boy Advance.

Desarrollador: Digital Eclipse.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En el año 2000, Mike, un pequeño criminal de Liberty City desea irse de la ciudad para empezar una nueva vida. Para ello, decide realizar trabajos para las diferentes familias mafiosas de la ciudad con la finalidad de adquirir la cuantía económica suficiente para poder trasladarse a las ciudades de San Fierro o Vice City y retirarse.



Nombre: *Midnight Club 3: DUB Edition.*

Género: Carreras.

Fechas de publicación: 2005.

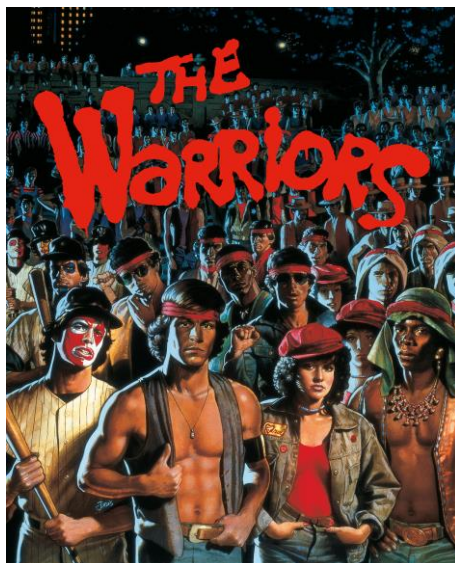
Plataformas: PlayStation 2; Xbox; PlayStation Portable.

Desarrollador: Rockstar San Diego.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Las competiciones de carreras ilegales han llegado a San Diego. Oscar, el mecánico de Six-One-Nine Customs se convierte en nuestro anfitrión dentro del mundo de las carreras de la ciudad, sirviendo como cicerone de las mismas y convertirse en el campeón de la ciudad.



Nombre: *The Warriors*.

Género: *Beat 'em up*.

Fechas de publicación: 2005 (2007 para PlayStation Portable).

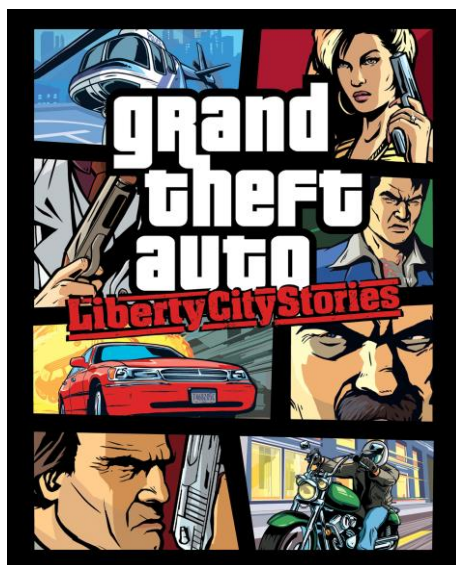
Plataformas: PlayStation 2; Xbox; PlayStation Portable.

Desarrollador: Rockstar Toronto.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Adaptación de la película homónima de Walter Hill (*Los amos de la noche*, 1979). Un grupo de jóvenes pandilleros tendrán que volver a su hogar, la isla de Conney Island, desde una gran reunión de bandas situada en el Bronx, tras la ruptura de la tregua que mantenía la paz en la ciudad de Nueva York.



Nombre: *Grand Theft Auto: Liberty City Stories.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2005 (2006 para PlayStation 2; 2015 para iOS; 2016 para Android e Fire OS).

Plataformas: PlayStation Portable; PlayStation 2; iOS; Android; Fire OS.

Desarrollador: Rockstar Leeds & Rockstar North.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En 1998, Toni Cipriani vuelve a Liberty City tras pasar unos años alejado de ella por culpa del asesinato que cometió contra uno de los capos de una familia rival. A su regreso. Se da cuenta de que posición en la familia Salvatore se ha visto comprometida por causa de su prolongada ausencia. Por ello, se embarca en una serie de trabajos para el “Don”, con el fin de recuperar su posición predominante en el sindicato del crimen Salvatore.



Nombre: *Rockstar Games Presents Table Tennis.*

Género: Deportivo.

Fechas de publicación: 2006 (2007 para Wii).

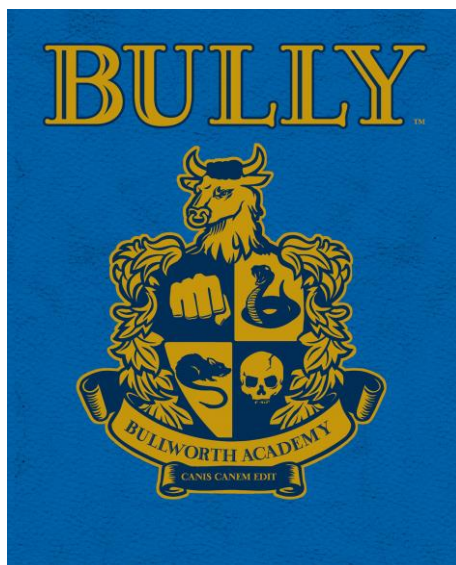
Plataformas: Xbox 360; Wii.

Desarrollador: Rockstar San Diego.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Juego de tenis de mesa que consiste en superar distintas competiciones de esta modalidad deportiva en una dificultad creciente.



Nombre: *Bully.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2006 (2008 para Wii, Xbox 360 y Microsoft Windows; 2016 para Android e iOS).

Plataformas: PlayStation 2; Wii; Xbox 360; Microsoft Windows; Android; iOS.

Desarrollador: Rockstar Vancouver.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

El joven Jimmy Hopkins es trasladado al centro educativo Bullworth Academy, donde se encuentra una escuela marcada por una sectorización de los alumnos según su grupo social. Ante este panorama, Hopkins decide no unirse con ninguno de ellos. A causa de ello, comienza una escalada de poder en la que busca convertirse en el líder de todos estos grupos.



Nombre: *Grand Theft Auto: Vice City Stories.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2006 (2007 para PlayStation 2).

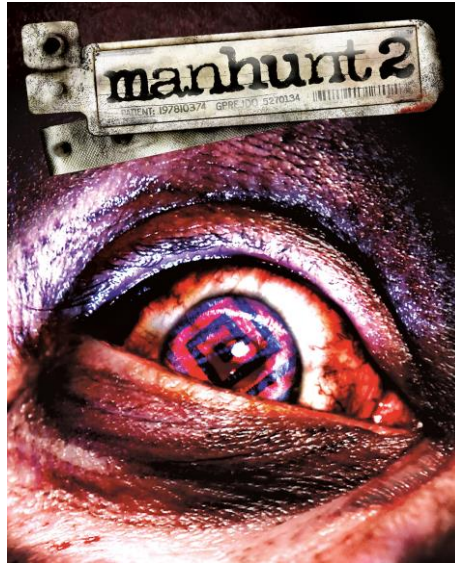
Plataformas: PlayStation Portable; PlayStation 2.

Desarrollador: Rockstar Leeds & Rockstar North.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Victor Vance es un joven recluta del ejército en el año 1984. Su oficial superior le ordena que haga ciertas acciones de contrabando con los grupos criminales de la ciudad de Vice City. A causa de esto, es expulsado con deshonor del ejército y comienza a trabajar con los principales contrabandistas de la ciudad. Su principal objetivo, es el de ganar el dinero suficiente para poder curar de una enfermedad a su hermano pequeño.



Nombre: *Manhunt 2*.

Género: Acción.

Fechas de publicación: 2007 (2009 para Microsoft Windows).

Plataformas: PlayStation 2; PlayStation Portable; Wii; Microsoft Windows.

Desarrollador: Rockstar London.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En el año 2007, en el Asilo Dixmor para criminales sucede un apagón que permite que Daniel Lamb y Leo Kasper puedan escapar del centro. Pronto se dan cuenta de que su huída es gracias a un grupo secreto que busca su captura y asesinato. A causa de ello, los dos hombres deben luchar por su supervivencia contra sus acosadores y descubrir los motivos de esta persecución.



Nombre: *Grand Theft Auto IV.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2008.

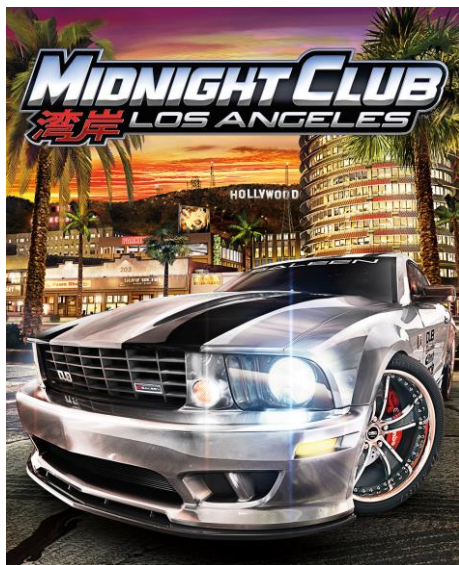
Plataformas: Xbox 360; PlayStation 3; Microsoft Windows.

Desarrollador: Rockstar North.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En el año 2008, Niko Bellic llega a la ciudad de Liberty City para encontrarse con su primo Roman. Al llegar allí descubre que las cartas que Roman le enviaba sobre dinero, coches y mujeres eran mentira. Además las deudas de juego de su primo con criminales de la mafia rusa, provoca que tenga que realizar trabajos para estos con la finalidad de condonar la deuda de su pariente. Mientras tanto, este antiguo soldado del ejército serbio, busca vengarse del traidor que provocó la muerte de su pelotón en la guerra de los Balcanes. Lentamente, Niko entrará en el mundo criminal de la ciudad, trabajando para la mayoría de los sindicatos del crimen para poder salvar a su primo y conseguir su venganza personal.



Nombre: *Midnight Club: Los Angeles.*

Género: Carreras.

Fechas de publicación: 2008.

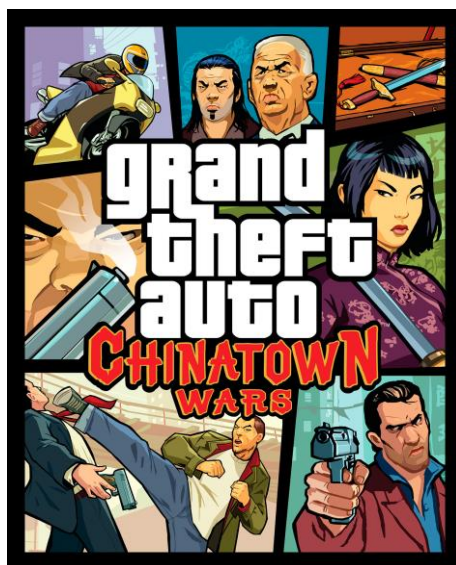
Plataformas: PlayStation 3; Xbox 360; PlayStation Portable.

Desarrollador: Rockstar San Diego.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Un inmigrante de la costa este llega a la ciudad de Los Ángeles, donde se introducirá en el mundo de las carreras ilegales de la ciudad. Su objetivo, llegar a ser el campeón de dicho lugar.



Nombre: *Grand Theft Auto: Chinatown Wars.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2009 (2010 para iOS; 2014 para Android y Fire OS).

Plataformas: Nintendo DS; PlayStation Portable; iOS; Android; Fire OS.

Desarrollador: Rockstar Leeds & Rockstar North.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En el año 2009, el joven Huang Lee llega a la ciudad de Liberty City para entregar una reliquia familiar al nuevo líder de la Triada local: su tío. Al bajarse del avión, intentan secuestrarlo y asesinarlo. Dándolo por muerto, sus atacantes lanzan su cuerpo al río dentro de un coche y robándole la reliquia familiar: una espada. Huang sobrevive a ello, y busca a su tío para informarle de lo sucedido. Tras ello, se dedica a encontrar la espada perdida adentrándose en el mundo criminal de la ciudad.



Nombre: *Beaterator*.

Género: Simulador musical.

Fechas de publicación: 2009.

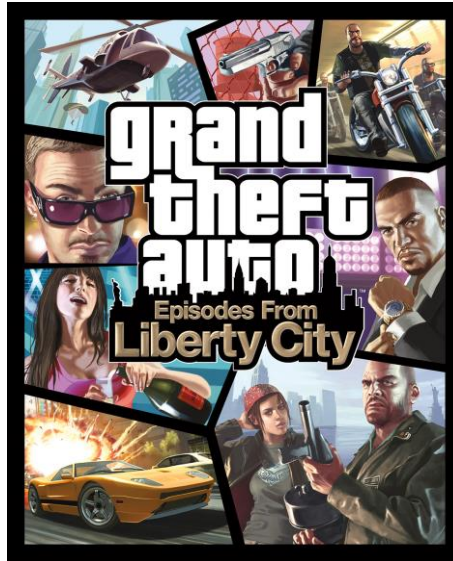
Plataformas: PlayStation Portable; iOS.

Desarrollador: Rockstar Leeds.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Simulador musical que sitúa al usuario en la piel de un pinchadiscos.



Nombre: *Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2009 (2010 para Microsoft Windows y PlayStation 3).

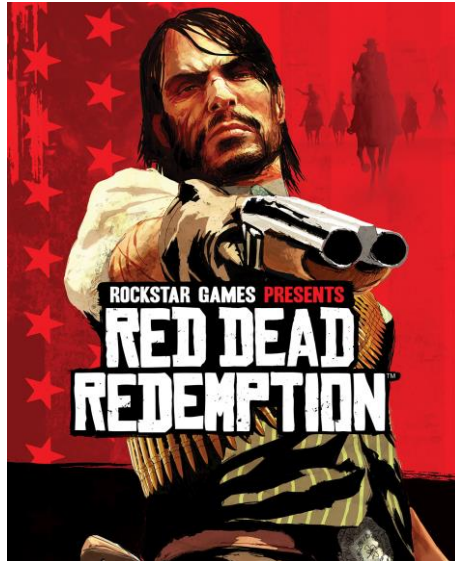
Plataformas: Xbox 360; Microsoft Windows; PlayStation 3.

Desarrollador: Rockstar North.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Segunda parte de los *DLC* de *GTA IV*, conocidos como los *Episodes From Liberty City*. En el año 2008, Luis Fernando López, copropietario de los clubes nocturnos Maisonette 9 y Hercules, debe realizar distintos trabajos criminales para pagar las deudas de su socio, Tony Prince. A causa de ello, deberá trabajar con magnates que quieren conseguir “objetos exclusivos” o realizar diversas acciones para las familias mafiosas a las que su socio debe dinero y amenazan con destruir sus clubes.



Nombre: *Red Dead Redemption.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2010.

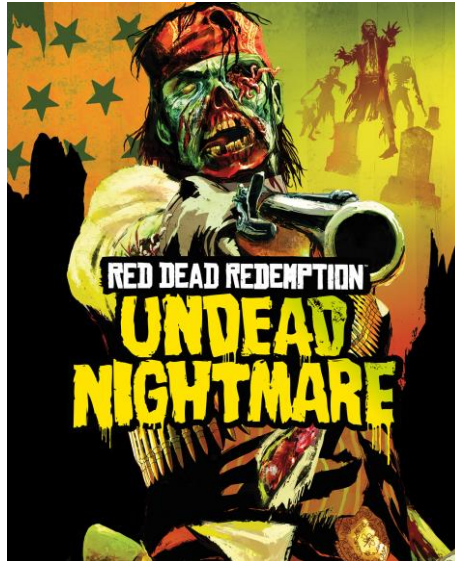
Plataformas: PlayStation 3; Xbox 360.

Desarrollador: Rockstar San Diego.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En 1911, John Marston regresa al territorio de la frontera entre Estados Unidos y México. Su familia ha sido retenida por unos agentes gubernamentales que quieren que, este antiguo forajido, detenga a los miembros que pertenecían a su antigua banda.



Nombre: *Red Dead Redemption: Undead Nightmare.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2010.

Plataformas: PlayStation 3; Xbox 360.

Desarrollador: Rockstar San Diego.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Una noche de tormenta, se empieza a extender una epidemia por todo el territorio de la frontera entre Estados Unidos y México, que transforma a todos los seres en rabiosos monstruos sedientos de sangre. La mujer y el hijo de John Marston se ven afectados por ella, por lo que John los retiene y encadena en su hogar, y parte en la búsqueda de ayuda. Esto lo introducirá en una búsqueda de la causa de esta infección y los motivos de la misma.



Nombre: *L.A. Noire.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2011 (2017 para Nintendo Switch; PlayStation 4 y Xbox One).

Plataformas: PlayStation 3; Xbox 360; Microsoft Windows; Nintendo Switch; PlayStation 4; Xbox One.

Desarrollador: Team Bondi.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En 1947, Cole Phelps, un antiguo soldado de la Segunda Guerra Mundial, ha comenzado su vida como policía en la ciudad de Los Ángeles. Tras la resolución de un robo en una joyería, es ascendido a detective, y se introducirá de lleno en el organigrama del departamento de policía.



Nombre: *Max Payne 3.*

Género: *Shoot'em up.*

Fechas de publicación: 2012 (2013 para OS X).

Plataformas: PlayStation 3; Xbox 360; Microsoft Windows; OS X.

Desarrollador: Rockstar Games.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

Tercera entrega de las aventuras de Max Payne. Tras los actos sucedidos en los dos anteriores juegos, Payne decide dejar la policía de Nueva York y se va del país. Se traslada a Brasil donde trabajará como guardaespaldas de unos ricos inversores. Pero una conspiración contra sus patrones hará que Payne tenga que volver a la acción para rescatar y proteger a sus jefes.



Nombre: *Grand Theft Auto V.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2013 (2014 para PlayStation 4 y Xbox One; 2015 para Microsoft Windows).

Plataformas: PlayStation 3; Xbox 360; PlayStation 4; Xbox One; Microsoft Windows.

Desarrollador: Rockstar North.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

En el año 2013, el joven Franklin Clinton trabaja para un concesionario de coches que realiza fraudes al seguro. A causa de ello, conoce a Michael De Santa, un antiguo ladrón de bancos que se encuentra bajo protección de testigos en la ciudad de Los Santos. A causa de la escasez de dinero y la necesidad de pagar deudas a un importante mafioso de la zona, Michael recluta a Franklin para realizar un atraco a una joyería. Esto supone que un antiguo amigo de Michael, Trevor Phillips, vuelva a reencontrarse con su compañero. Juntos los tres empezarán a realizar distintos atracos por toda la ciudad, a cada cual más peligroso y complicado.



Nombre: *Red Dead Redemption II.*

Género: *Sandbox.*

Fechas de publicación: 2018 (2019 para Microsoft Windows y Google Stadia).

Plataformas: PlayStation 4; Xbox One; Microsoft Windows; Google Stadia.

Desarrollador: Rockstar Games.

Distribuidor: Rockstar Games.

Argumento:

1899, la banda de forajidos a la que pertenece Arthur Morgan es acosada por las autoridades gubernamentales de la frontera de Estados Unidos con México. Ante este panorama, Arthur Morgan hará todo lo posible para que las familias y personas que pertenezcan a la banda de forajidos puedan sobrevivir lo mejor posible.